

Shining Resonance

シャイニング・レゾナンス ビジュアル設定資料集

collection of visual materials





enterbrain

株式会社 KADOKAWA・DWANGO
発行:

定価 本体2300円 + 税

ISBN978-4-04-733009-2
C0076 ¥2300E



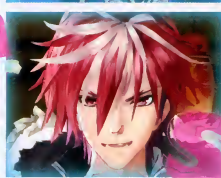
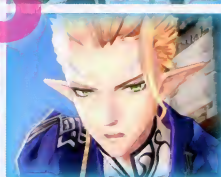
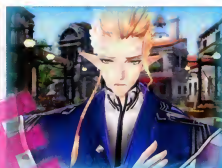
9784047330092

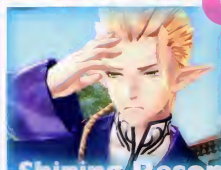
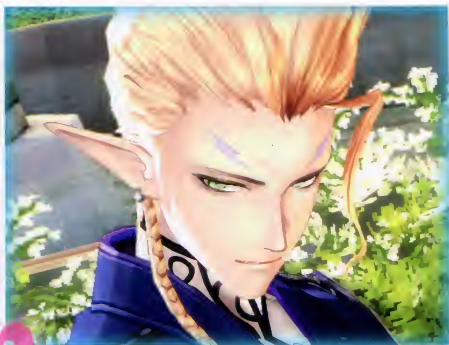


©SEGA

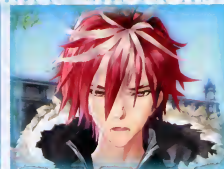
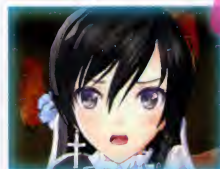








Shining Resonance Emotions



Shining Resonance

collection of visual materials



シャイニング・レゾナンス ビジュアル設定資料集

序

f o r e w o r d

7年半ぶりに据え置きゲーム機でのリリースとなった『シャイニング・レゾナンス』はいかがだったでしょうか？

ファンの方々からもリクエストが多く私にとっても長年の夢だった、Tonyさんのキャラクターを高精度の3Dモデル化して自在に動かすことのできる王道のファンタジーRPG。

Tonyさんをはじめとした開発スタッフ陣の力、そして機会を得て、ようやく実現することができました。

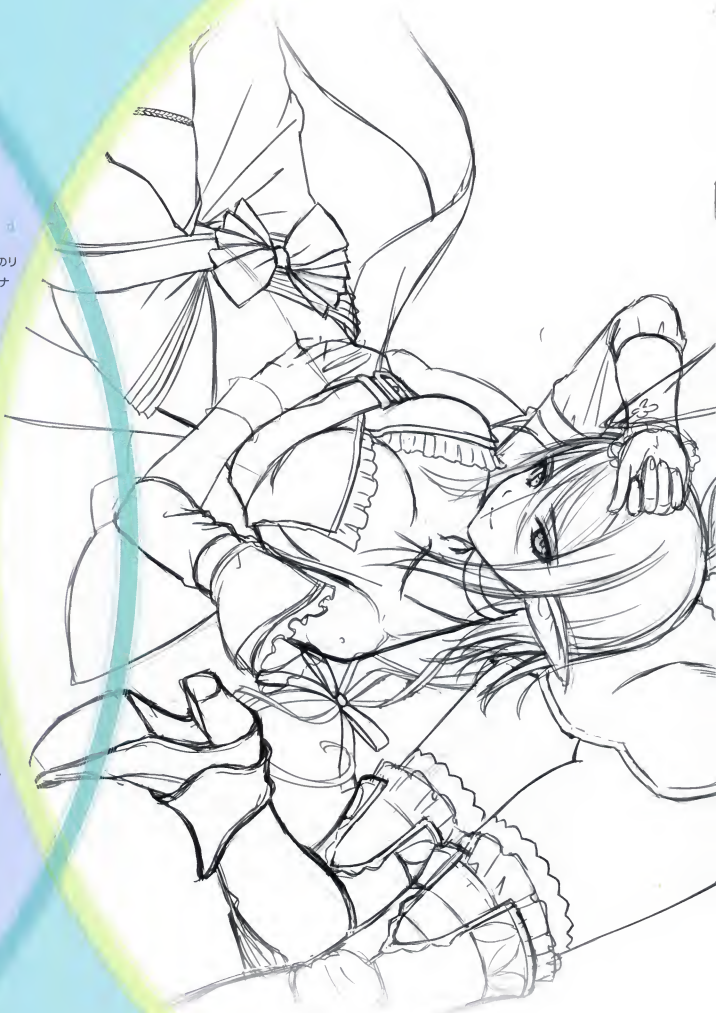
この本には、そんな『レゾナンス』の世界を形作ったさまざまな欠片が詰まっています。

Tonyさんの繊細なタッチが美しい設定画、さらにイラストと見まがうほどにイラスト調に表現されたキャラクターの3Dモデル。そして、世界観を彩る美しい美術設定の数々。

すべてのピースが揃って、この作品は生まれました。

この世界とキャラクターたちが、永く愛されることを願って――。

(セガゲームス 『シャイニング』シリーズ
プロデューサー 澤田剛)



目次

Contents

Chapter 1

イラストギャラリー	004
登場人物	037
ユーマ	038
煌竜 イルバーン	044
キリカ	046
ソニア	058
アグナム	068
レスティ	074
マリオン	080
リンナ	090
ジーンズ	098
エクセラ	104
ゲオルグ	112
ゼスト	118
ヨアヒム	124
ベアトリス	128

[インタビュー]

微笑み、歌い、跳ねる3D
モデルが生まれるまで134

Chapter 2

シャイニング・レゾナンスの世界	137
海傍都市マルガ	140
アストリア大陸 各地域	147
竜神殿(ドラグマキナ)	155

Chapter 3

フィールドチャット	157
-----------	-----

カバーイラストについて

今回の表紙は作中でも感慨深いエルフの三人娘をテーマに描きました。

いつもいっしょに駆け回った故郷の森。
暖かな午後の日差しのおかげで流れる穏やかな時間。
幻想か……在りし日の思い出なのか、それとも……。

この絵にはいろいろな想いと意味がこめられています。
物語のエンディングを迎えてからもう一度見てほしい、そんなイラストです。

(キャラクターデザイン&イラスト Tony)





ゲーム発売後に出たサントラCDならではの、敵味方の歌姫ヒロインコンビです。白と黒の対照的な組み合わせが印象的に見えるように、流れる髪を装飾的な曲線でひとまとめにするなど、一体感のあるデザインにしました。(Tony)













清流と戯れる蒼き妖精

ソフマップ 予約特典B2タヘストーリー

今回のショップさん向け描き下ろしは、全体的にフトモをアピールすることをコンセプトにしてみました。キリカの服装は下半身の露出が少ないのでスカートをたくし上げて、前からでもお尻のラインがチラリと見えるフェディッシュな感じで描きました。はいてない系です(笑)。(Tony)



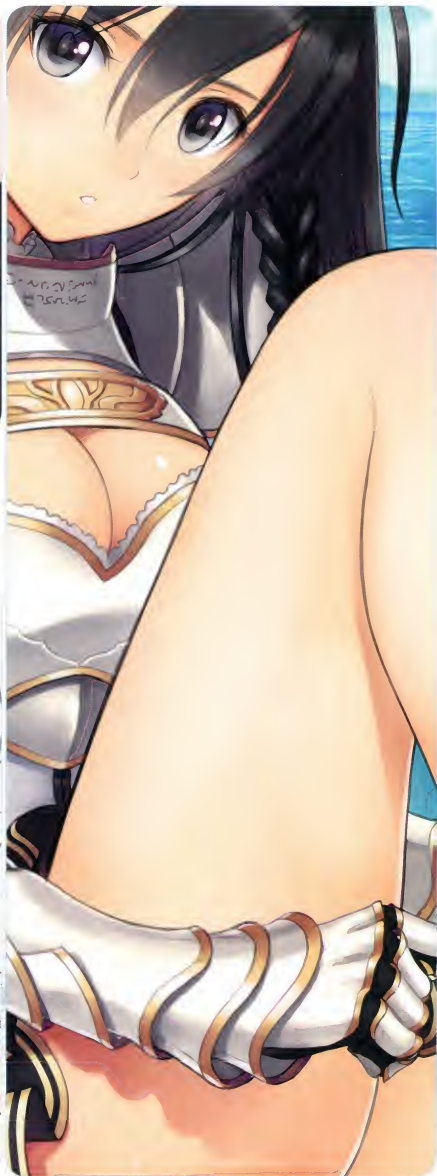




渚のプリンセス

WonderGOO 予約特典 B2タペストリー

海辺で水遊びのために髪を脱いであるようなシチュエーションで。胸の谷間と脚線美を披露している、ちょっと無防備でほんわかかわいい雰囲気のアニアを描いてみました。はいてないと思います……たぶん(笑)。(Tony)







恋の魔法は修行中

いまじん 予約特典 A1 判布ポスター

はいていない系の、お尻をこれでもかというくらいセクシーポーズでアピールしたリンナです。もともと色っぽいコスチュームを最大限味わえる、狙いましたアングルで描いてみました。フロマージュがうらやましいですよな(笑)。 (Tony)







ボクと彼女の鏡界線

アニメイト 予約特典枕カバー

なんだか背徳感のある少年少女の差分がお得なイラストです。おへそがポイントかな。脱ぎかけですが、性別を判別しにくい中性的な感じに見えるように描いています。“男の娘”なのか男装少女なのか男女別人なのか、見る人がザワザワする感じに(笑)。(Tony)



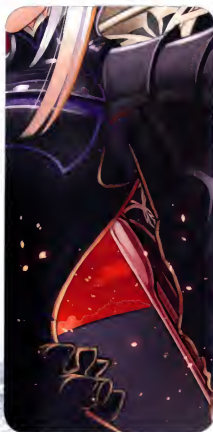




戦火に咲く黒き華

ゲームーズ 予約特典B2タペストリー

基本的には敵のヒロインらしくカッコよく凛々しい雰囲気重視して描いています。ただし、重厚な鎧に包まれながらも唯一貴重な肌が露出しているフトモモを、最大限アピールすることは忘れずに(笑)。(Tony)



































Chapter 1

登場人物



Characters

Shining Resonance collection of visual materials

物語を作る前にまずキャラクターをデザインする。そしてメインキャラクター全員が主役級の魅力を備えるという。私とTonyさんが「シャイニング・ウィンド」のころにやっていたやり方に回帰しています。Tonyさんの事務所の場所が距離的に近くなったことで、コミュニケーションを密にして、イメージを深く共有し、いままでも以上に濃密にキャラクターづくりを進められたと思います。あと、今回はパーティメンバーみんなに楽器を持たせようと早い段階で決めていて、電刃器の基本アイデアは全部私が考えています。紙にラフスケッチを描きながら、特徴やシルエット、楽器の種類も同時に決めていきました。重視したのは「電刃器はキャラクターと一心同体の存在なので、キャラクターの一部として印象的なデザインにする」ということで、それを担当のメディア・ビジョンさんが見事に仕上げてくれましたね。(澤田P)

竜の心を持つ少年

ユーマ ・イルバーン

Yuma Ilburn

体内に竜竜の魂を宿すハーフェルフの少年で、魔導員のチョーカーに触れることでその力を解放できる。幼いころに暴走事故を起こして以来、竜竜の力を使うことを恐れていたが、仲間との交流を通じて成長し、力を制御する術を会得していく。性格はやさしく思いやりがあるが、気弱で心配性な面も残る。

Character Profile

クラス……………剣士
使用武器……………龍鳴剣 ヴァンデルホーン
種族……………ハーフェルフ
性別……………男
身長……………174cm
声の出演……………島崎信長

「もし、本当にそれしか手がなくなったら……
僕はきつと……」



誕生の逸話

●企画初期段階からバンドを組んで戦うというコンセプトだったので、ビジュアルバンドのメンバーのような雰囲気衣装にしてみました。少し気弱な性格設定から、線の細いやさしそうな少年に見えるよう意識しています。それでいて、RPGの主人公らしいカッコよさを持たせようというバランスには気を使いました。ジャケットの色は悩みましたが、最終的にけっく鮮やかな色にして個性を出せたのではないかと思います。(Tony) ●伝説の勇者のような英雄然とした主人公ではなく、強力なドラゴンの力がやさしい少年に宿っているという物語上のイメージを重視。耳が尖っているところは、普通の人間ではないと印象づけるフンポイントとして、あえてファンタジーから離れた現代的な服装にすることで、異質な存在感を持たせてみました感です。(澤田P)



髪は性の内側です。



※4s-カー&髪

設定

表情



(満面笑み)



(微笑)



(真剣1)



(横顔)



(真剣2)



(基本)



(叫び)



(悲しみ)

CG全身



CGバストアップ



モデルのデザイン

メインキャラクターのなかで、ユーマだけは最初ほかのスタッフに作ってもらったのですが、やはりほかのキャラクターとテイストを合わせなかったということと、Tonyさんが描く少年らしさをもう少し出したいと思って、調整しました。また、やさしい性格の少年だと感じたので、強すぎず弱すぎず、主人公としてある程度たくましく、芯のある感じが出せたらいいなと思いながら作っています。ユーマは少し難産だったかも。(フライトユニット・桑田)

CG全身



B.A.N.D

「みんな、行くよ!」
「気持ちを合わせて!」



表情・基本



表情・照れ



Chibit☆
しんぱん

表情・真剣



表情・笑顔



正面



斜め



強化後案 (作中未登場)



龍鳴剣 ヴァンデルホーン

竜竜の体の一部が武器になっているというコンセプトなので、竜竜自体と合わせてデザインしています。ドラゴンの角の部分が剣となるイメージから、生物っぽさと金属感を融合させたデザインに。(澤田P)

ユーマの思い出

Memories of Yuma



● 暴走の鎮静

煌電という大暴走する力の制御に悩んでいたユーマだったが、その力を知った仲間との存在と、仲間を守ろうとする強い思いがあった。それはユーマを成長させると同時に、煌電にとってもうれしい人間の希望となった。



4章「金色に響く美曲」より

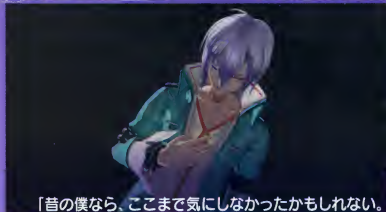
それにしても……なんと心地……いい……
このように素晴らしい調子を耳にしたのは、
いつ以来であったか……

「このように素晴らしい調べを耳にしたのは、
いつ以来であったか……」

再び煌電は暴走したが、キリカたちのやさしい歌声がユーマに届き、彼は暴走の制御に成功した。そして歌を聞いた煌電は、その心地よさに感銘を受ける。

● ゲイルリッツ監獄へ

4章「金色に響く美曲」より



「昔の僕なら、ここまで気にしなかったかもしれない。
だけど、今はもうダメなんだ」

もてあそばされ、苦しめ続けるマリオンを見たユーマは我慢できなかった。仲間との絆を知ったからこそ、助けたいという気持ちはもう抑えきれない。

● レスディ加入

5章「裏切りの監獄曲」より



「僕は、この街に来てからやっと、
自分の居場所を見つけることができました！」

またマルガが裏切られるかもと不安になるユーマ。しかしこれまで恩恵を受けているからこそ、ユーマを見捨てないというアルパールの言葉に動かされる。

● キリカとエクセラの歌いかけ

8章「七色にきらめく協奏曲」より



「だけど、エクセラがいるってことは……
元氣になったんだね？ よかった……」

煌電を失い重鎮をなくしたユーマは、キリカとエクセラの歌でやっと重鎮を取り戻す。しかし自分のことより、まず他人の心配をするユーマだった。

ユーマの

((自分よりも他人の心配))

ゲイルリッツ監獄から助けられたユーマは、ソニアたちとの交流を通して他人と支え合う生き方を学んでいった。自分の居場所を見つけたことで、ユーマにとって仲間がかけがえのない存在となっていく。だからこそ、自分よりも他人の心配がまず先に立つてしまうのかもしれない。

((弱いからこそ強さ))

煌電によってユーマは生まれる前から一緒におり、その成長を見守ってきた息子のような存在だ。煌電は何度となく人間の悪さを目撃してきた。そんな煌電だから、「弱い」ゆえに思いやりの心を忘れない。本当の強さに目覚めたユーマの成長を心躍うれしく思っているに違いない。

キーワード

煌竜 イルバーン

世界を構成する5要素を統べる世界竜のうちの1体。5体のなかで最強とされる彼は、神を滅ぼせなかった無念から生きながらえ、意識が消えかかる前にジーナスに取り憑く。その後、暴走事故を機にソウルがエリーゼに移るが、このとき彼女は妊娠していたため、お腹の子とともにユーマに煌竜が宿ってしまう。このためユーマは生まれる前から煌竜とともにあることになり、その繋がりはかなり深い。またこのような関係から、彼にとってユーマは我が子のような存在で、その成長を見守り続け、未来を託せるほどの希望となつたことを心から喜んでいる。

プログレス体



C o l u m n

煌竜と龍鳴剣

ヴァンデルホーンは煌竜の力を具現化した武器で、煌竜の頭部にある角と同様の形状をしている。煌竜は基本の「プログレス体」、一段階上の力を解放した「覚醒体」、完全に力を解放した「完全体」の3形態を取るが、角の形が変わるのは完全体のとき。それにとどまってヴァンデルホーンの形状も変化するはずなのだが、残念ながら本編でユーマがこれを見る場面はない。なお、ヴァンデルホーンは正しくは「龍鳴剣」というが、それを知っているのは教会のごく一部の人間のみである。



イメーシボード



完全体



イメーシボード



大自然の歌巫女

キカ

トワ・アルマ

歌巫女 Towa Alma

「聖印歌」を歌い、竜と心を通わせることができる「聖印の歌巫女」にして、ウェルラントの竜楽騎士。近くにいるドラゴンの気配を感じたり、歌を通じて暴走した竜竜を鎮めるなど、幼少から修行を積んできた歌巫女としての能力を随所で発揮する。おしとやかな性格だが、人とのコミュニケーションが苦手。

「ユーマ。聞こえていますよね？
この歌、この音、そしてみんなの心……」



キャラクタープロフィール

クラス 歌巫女
使用武器 龍鱗弓 コトノカグラ
種族 エルフ
性別 女
身長 163cm
声の出演 早見沙織

●従来のエルフのイメージとは一線を画す、“和風のエルフ”がコンセプトです。“歌を唄う巫女”や“竜の花嫁”という設定から、巫女風に純白の花嫁衣裳、そして金髪と金髪を組み合わせブルーを印象的に配したステージ衣装……という感じで、要素をたっぷり盛り込んでみました。変身時の、季節の着物の柄を考えるのも楽しかったです。(Tony)

●今回のエルフ族はオリエンタルな世界観でいくということと、金髪ポニーテールで白とブルーの巫女装束というキャラクターイメージはずいぶん前から頭の中にあって、それを Tony さんに具現化してもらった感じです。配色が思った以上に神秘的で、作品を象徴するヒロインとして美しいデザインに仕上がったのが最高です。(澤田P)



表情

設定



基本1



基本2



折り



横顔



真剣



照れ



笑み

向日葵の羽衣<夏>
(「日輪の煌き」演奏時)





桜花の羽衣<春>
(『初音うららかに』演奏時)



※スカート部分はふあっとした
ロング丈しちがい、カチッとた
たきイメージです。



紅葉の羽衣<秋>
(『微笑みのなる樹』演奏時)



吹雪の羽衣<冬>
(『雪華の手』演奏時)

大自然の羽衣<大地>
 (『母なる星の祈り』演奏時)



珊瑚の羽衣<蒼海>
 (『潮騒のファンタジー』演奏時)



下着



水着



・ピキサンダル



水着・ブルー



水着・ピンク



水着・白バレオなし

CG 全身



CG 全身



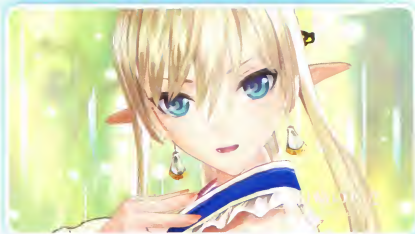
CG 全身



B.A.N.D

この想い 君にのせて

届けます この歌を



モデルのデザイン

最初に Tonyさんのデザインを見たときは、「わー、華やかだー。モデル作るのが死ねるー!」と思いました(笑)。キリカは、全体のシルエットがふわっとしたかわいさを感じました。キリカの衣装は、お腹の帯のところで締まってそこから裾に向かって広がっていくのですが、きれいにバランスを取らないと小さい子どもみたいになってしまうんですよ。バランスがよくなるように何度も試行錯誤をくり返しました。(フライトユニット・桑田)

CGバストアップ



表情・基本



表情・照れ



表情・真剣



表情・笑顔



表



龍翼弓 コトノカグラ

これまでの「シャイニング」でハーブを弓にすることはすでにやっていたのですが、今回は和のイメージで、弓と等の機能が両立する方向性でデザイン。表面に施された漆塗りに蒔絵のような装飾が、キリカの雰囲気合っている感じがと。(澤田P)

裏



斜め



キリカの思い出

Memories of Kirika

キリカには、ベアトリスが裏切ったとされる過去という大きなトラウマがある。それゆえに彼女は、人を心の底から信じる事ができずにいた。しかしユーマのやさしさに触れ、人と向き合う大切さを知り、そのわだかまりを乗り越えていく。

● キリカの歌声

4章「金色に響く美声曲」より



「……なんだか、私も普段とは違う気持ちで歌えた気がします」

街の散策を経て、互いに少し距離を縮めたユーマとキリカ。ユーマにうながされてキリカも披露した歌にも、その気持ちが表れていたようだ。

● キリカの過去

4章「金色に響く美声曲」より



「だけど、私は……ベアトリスが自分を見捨てたように思えて……」

ベアトリスとの過去について語るキリカ。いさほどではないものの、肉體の底ではまだ人を信じることを恐れ、美声になれない胸の内に告白する。

● キリカの決意

7章「妖精たちの哀歌」より



「いつか、仲直りできたらって。それがようやく叶ったんです。なのに……それなのに……」

やっと仲直りできたベアトリスが目の前で倒れ、キリカは苦しい胸の内に言葉を漏らす。そして、こんな悲劇をくり返さないため、決意を新たにす。

キリカの

((ドラゴンマニア))

幼少から歌姫として英才教育を受けてきたキリカにとってドラゴンは憧れの存在である……。否、ドラゴンに関しては“マニア”である。ドラゴンに関する知識を講釈したり、竜竜の伝説を大げさに語ったり。その偏愛ぶりはなかなかで、コミュニケーション下手な曹長の彼女からは想像もつかない。

((ニンジン嫌い))

歌姫女としても竜美騎士としても能力が高く、美声も兼ね備えたキリカは一見パフェクトレディのように見える。しかし家事はできず一般常識を欠いており、加えてニンジンが大の苦手という一面がある。料理にニンジンが入っていると、転移魔法でほかの人の皿にこっそり移動させるほど。

キーワード

キリカとのデート

コミュニケーションがとてども不器用なキリカは、デートでもなかなか気持ちを素直に表せない。だからこそ、“デレ”な一面が垣間見えるとき、とても心よく愛おしく思える。



想いのひとこと

「ふっふっ、ユーマと同じハンカチ……ユーマとお揃い……」



切れた鼻緒の応急処置をしてくれたユーマに、自分のハンカチをあげるキリカ。その直後、キリカが密かに買ったものは……おそろいのハンカチだった。

「だが、ここに彼の電刃器とその想いを引き継ぎ、
立ちあがった竜奏騎士がいる！」



竜を導く稲妻王女

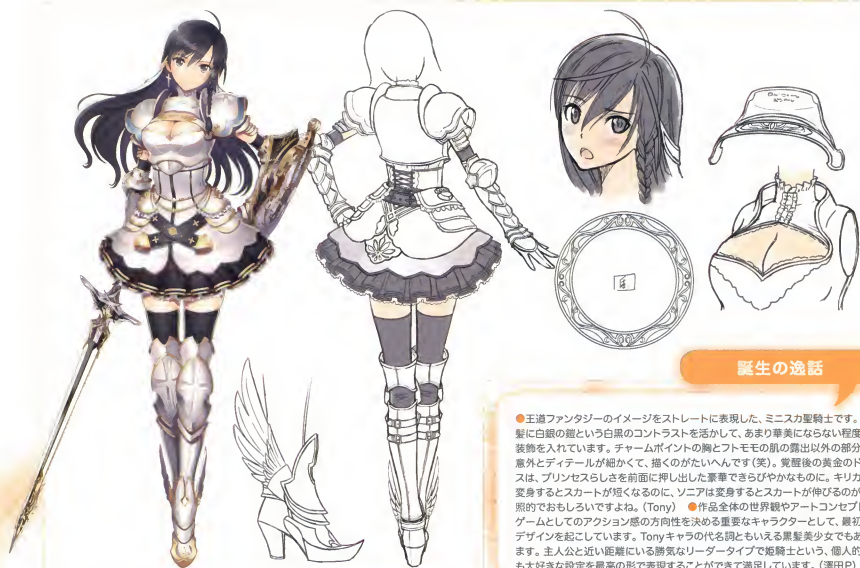
ソニア ・ブランシュ

Sonia Branche

騎士として前線で戦う、勇敢なアストリア王国王女。遊撃隊的な立場の竜奏騎士たちとの橋渡しの役割も担っており、かなり忙しい立場にあるのだが、それを感じさせない明るさと元気さを持つ。尊敬する父、アルパールのような竜奏騎士になることが夢で、父がエクセラに敗れた際にその跡めを継いだ。

Character Profile

クラス……………魔法騎士
使用武器……………聖盾剣ニケア・イギス(覚醒前)
……………龍騎爪剣 テンペリオン(覚醒後)
種族……………人間
性別……………女
身長……………158cm
声の出演……………瀬戸麻沙美



誕生の逸話

●王道ファンタジーのイメージをストレートに表現した、ミニスカ聖騎士です。黒髪に白銀の鎧という白黒のコントラストを活かして、あまり華美にならない程度に装飾を入れています。チャームポイントの胸とフトモモの肌の露出以外の部分は意外とディテールが細かくて、描くのがたいへんです(笑)。兜脱ぎ後の黄金のドレスは、プリンセスらしさを前面に押し出した豪華できらびやかなものに。キリカは変身するとスカートが短くなるのに、ソニアは変身するとスカートが伸びるのが対照的でおもしろいですよね。(Tony) ●作品全体の世界観やアートコンセプト、ゲームとしてのアクション感の方向性を決める重要なキャラクターとして、最初にデザインをしています。Tonyキャラの代名詞ともいえる黒髪美少女でもあります。主人公と近い距離にいる勝気なリーダータイプで聖騎士という、個人的にも大好きな設定を最高の形で表現することができて満足しています。(津田P)

設定

表情



基本



横顔



照れ



背面



叫び



笑み



真剣

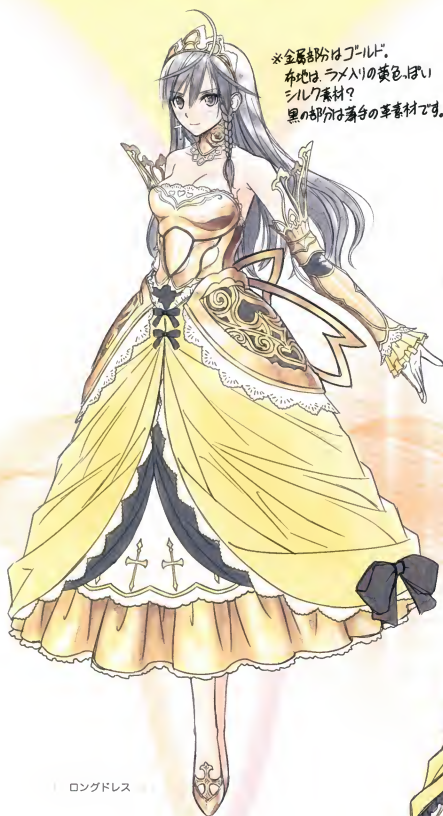
※金属部分はゴールド。
布地は ラメ入りの黄色、白い
シルク素材？
黒の部分は舞台の豪華材です。



背面



リボン



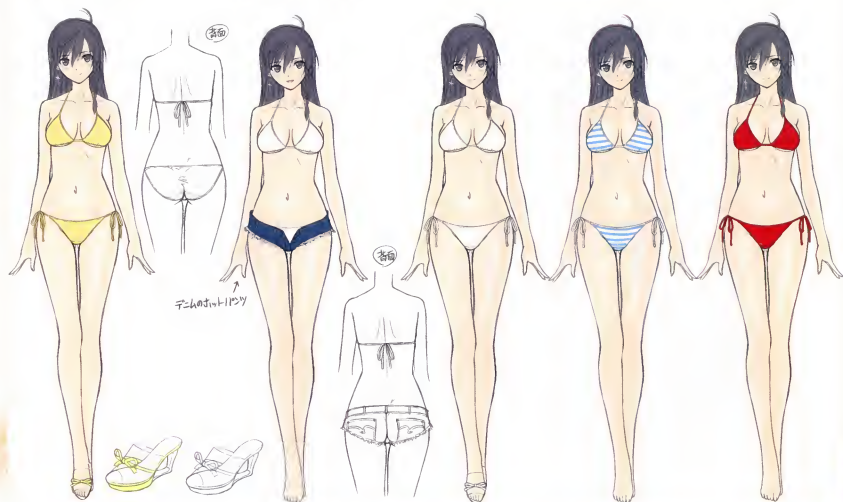
ロングドレス



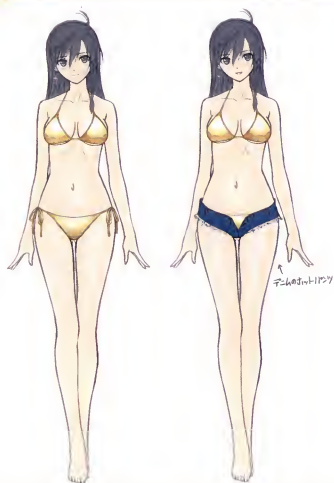
ショートドレス

基本デザイン

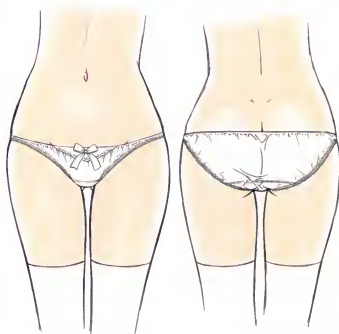
バリエーション



水着2



下着



水着1



CG 全身



CG 全身 (ロングドレス)



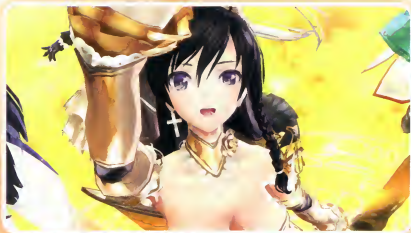
CG 全身

CG全身



B.A.N.D

「はっわ、」を込めて、
この気持ち届けたい」



モデルのデザイン

「シャイング・レゾナンス」のキャラクターモデルを作っていく際に、指針となるプロトタイプとして最初に作ったのがソニアでした。そこで細い質感や表情のつけかたの方向性は決まっていきました。本格的にゲームのモデルを作ったのはあとだったんですが、ポリゴン数やテクスチャー容量をゲームの仕様に合わせて、最終的には全部作り直しています。ゲームでパンツが見えるとは知らなかったんで、そっちのリソースをほかに割り振って作り込まなかったのは少し心残りですね。(フライトユニット・桑田)

CGバスタアップ



表情・基本



表情・照れ



Chibit☆
しんぷん

表情・真剣



表情・笑顔



盾(通常時)



組み合わせ



剣



盾(演奏時)



龍鱗爪剣 テンペリオン

ヴァイオリンをモチーフにした盾と剣というアイデアで、ソニアがヴァイオリニスト風ドレス姿に変身してオーケストラのコンサートマスター(楽団の起点となるリーダー)のような雰囲気であることまでをイメージしたデザインです。スカートの長さが変化するのは私の遊び心です(笑)。(澤田P)

● 煌童暴走



「きっと誰よりも、あなた自身が傷ついてしまう…」

◎ ゼストの過去



「私が言ったのは、そういう意味じゃないわ……
本当に……なんて寂しいわ」

ソニアとのデート



思い出の
ひとこと

◎ ソニアの決意



「わかりました、お父様……いいえ、竜奏騎士ア

ソニアの

((アストリアの人気者))

キーワード

デート中、なにかとユーマの世話をやきたがるソニア。遠慮がちに張り合いの返事をするユーマに、ソニアもつい詰め寄ってしまうが――。

爆音の炎術師

アグナム

・ブレットハート

Agnum Bullethart

炎魔法を操る魔導師で、見た目はチャラいが面影がよい熱血漢。もともと田舎町の出身だから、世界中を旅して自分で地図を作るのを趣味としている。縛られるのが嫌いな自由人なので、アストリアにもウエルラントにも属していないが、竜騎士としての任務があるときはうみねこ亭を拠点としている。

Character Profile

クラス……………魔導師
 使用武器……………龍炎杖 イグリュート
 種族……………人間
 性別……………男
 身長……………185cm
 声の出演……………宮野真守

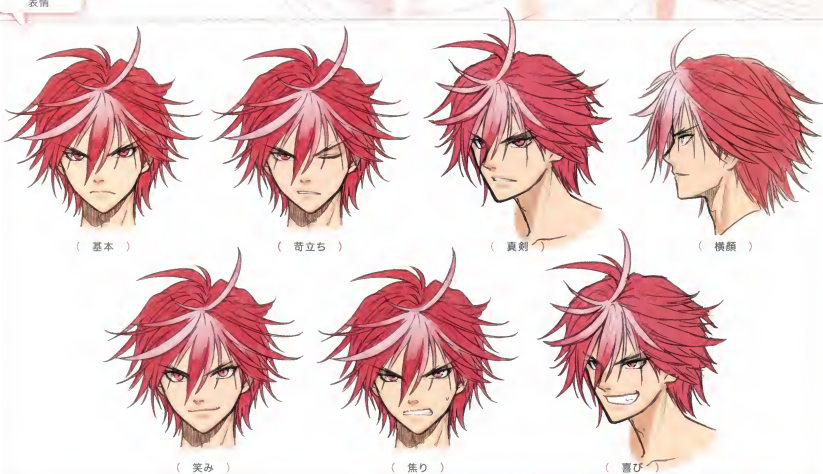
「あんなの見せられて、俺たちが
 何もしないでいられると思うのか？」

誕生の逸話

●熱血でやんちゃな炎の魔法使いのアニキという設定を、ドストレートに表現してみました。ハードロックのギタリストをイメージした、トライバルデザインの炎模様の衣装を組み入れてみたりして遊んでいます。でも、真後ろから見たシルエットのような感じに見えるようになっているのがポイントです。(Tony) ●今回は、メインキャラクター全員が主役級の魅力を持ったデザインという方針で、最初にデザインを起こした男性キャラクターです。そのせいか、ユーマよりも主人公らしい雰囲気キャラクターに。ギターを振り回して戦う肉弾魔法使いという、遊び心満載のキャラクターなのでスタッフにも大人気。とってもいい雰囲気のアニキキャラクターになりました。今回は、どの男性キャラクターもイカした感じになっていたら面白いですね。(澤田P)

設定

表情





CG 全身



CG バストアップ

モデルのデザイン

最初に作った男性キャラクターで、すごく悩んで、最後まで調整を続けていた気がします。顔のパーツが中央に寄ると幼く見えるし、正面顔の印象で輪郭を少し長めに見ると、上から見たときにすごくアゴが出て見えちゃうんです。カッコいい男の人って難しいなあ、と思いながらこね回していました。造形も色も華やかなキャラクターなので、設定を知るまでは、ユーマのライバルかなと思ってました。(フライトユニット・桑田)

B.A.N.D

CG 全身

「奏でるぜ、熱いハート!」

「刻むぜ、俺のビート!」



表情・基本



表情・照れ



Chibi☆
しんぱん

表情・真剣



表情・笑顔



正面



裏面



斜め



線画

龍炎杖 イグリュート

いちおう楽器のモチーフはリュートなのですが、どう見てもエシキギターみたいな形(笑)。ギターを地面に叩きつけるのがやってみたくて、アックスのように使うことを考えてみました。設定を考えるのが本当に楽しかったです。(澤田P)



アグナムの思い出

Memories of Agnum

見た目どおりに熱血漢で、面倒見のいいアグナム。不安になったら相談に乗ってくれたり、いしけたときには叱咤したりと、いつだって悩める仲間を全力で支えてくれる。性格が水と油なレスティとも、実力は認め合う仲である。

● アグナムに相談



● アグナムの気遣い



●ゲオルグ戦前



アグナム

《炎の料理人》

料理人を「称する」といふ「クア」は料理が得意で、
「ごとき」「みね」等の食事を手「づか」っている。その腕前は「
級で」「スティも」信頼を寄せるほか、ありあわせから作「り」た
料理に「ゾーナスも舌を」寄せている。なお、彼が最初に料理を
教わったのは姑「う」グナムから、怒ると「な」景「さ」

((題味は地図作成))

グナムは、誰も見たことな、場所を求め、世界中を旅している旅を、ながら、自分で地図を作り、末路である空の場所を埋めるのが目標と。う。彼が作った地図の正確さにはアストリア王室も感心し、地、製作、顧問に迎えたいと、言うほど、でも、本人、その気はないのであるが、

キーワード

アグナム
との
お出かけ

気さくでポジティブなアグナムは、みんなにとって頼れる兄貴分のような存在だ。短絡的で熱血漢なところはお愛嬌だが、面倒見もいっただけに一掃にいて素晴らしいのは間違いない。



アグナムは世界中を旅し、知らない場所も地図にして世界地図を埋めることが夢だ。一方、もし一緒に旅するのなら誰がいい。と問われたユーゴの回答は…

氷牙の妖精騎士

レスティ

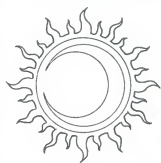
Lesty Serra Alma

アストリアと同盟を結ぶ、エルフの国ウェルラントの騎士団長。冷静沈着な知性派で、周囲の共同作戦でも参謀役としてその手腕を振るう。氷魔法を操る竜騎士でもあり、ユーマの母、エリーゼを師匠とする。キリカの兄でもあるが、普段が堅物でクールな彼も、妹のことになると兄バカ全開となる。

Character Profile

クラス	騎士
使用武器	龍牙槍 フェングルート
種族	エルフ
性別	男
身長	187cm
声の出演	中村悠一

「なに。ひとりではお前が寂しかろうと思つてな。
この先、とこに行くことになるぜよ、た……」



腰になる。→

誕生の逸話

●ファンタジーでは珍しい、武闘派のエルフにしようということになって、着物を袴をアレンジしたような衣装に、拳法家のような雰囲気を感じました。白が多いキラカと反対に、ブルーを多めに配色して、神秘的な雰囲気は随分しつつも対照的に見えるようにしました。紫の帯をアクセントに全体的に寒色系を配してクールな印象にまとめてあります。
(Tony) ●キラカのデザインが固まったところで、兄様は武士っぽい姿にしようと考えてデザインしてもらいました。いまだにいなかったタイプのエルフとしてお気に入りのデザインです。Tonyさんでは珍しい短髪の男キャラクターで、個性的なビジュアルになったのも良い感じかと。(澤田P)



設定

表情

(基本1)



(基本2)



(真剣)



(横顔)



(笑み)



(安堵)





CG全身



CGバストアップ

モデルのデザイン

Tonyさんのデザインからモデル化するにあたって唯一変更があったキャラクターです。全体的にとってもセクシーな印象があったので、裾から足が見えるか見えないかくらいの着物姿で歩いて、たまにシュッとシャープなところを見せたいと思ったんです。でも、PS3の負荷的に、元の衣装デザインで動かすのはたいへんだったみたいで、スリットが増える形になりました。これまたこだわった顔は、本当によくセクシーさが出ていて、僕はかなり好きなキャラクターです。(フライトユニット・松本)

CG 全身



B.A.N.D

「音合わせ、いいな」

「演奏に集中しろ」



表情・基本



表情・照れ



Chibit☆
しんぱんく

表情・真剣



表情・笑顔



正面

龍牙槍 フェングルート

ハルバードの柄の部分フルートのような横笛タイプの楽器になっているイメージで、わりとすんなりアイデアがまとまった感じでした。楽器を演奏するポーズは、某特撮ボスキャラが主人公を苦しめる笛を吹くところからきています(笑)。(澤田P)

線画



レスティの思い出

Memories of Lesty

ウェルラン騎士団長を務めるレスティは、歴戦の勇士といえる実力と風格を備える。当初は、いまださき師匠のエリーゼから託された使命により、ユーマの行く末を厳しく見守っていたが、その重荷を下ろせたことで、よき仲間となっている。

● レスティ登場

3章「魂の追想曲」より



「いいか、もし、お前が力を制御しきれぬようなことがあれば……この私が、お前を殺す」

魔王の肉となり得る竜竜の力を利用することに、勲命を抱いているレスティ。ユーマとの初対面の瞬間にも、物騒なことを言ってお断りしていた。

● レスティの思惑

5章「重切りの聖龍命」より



「ようやく……我が師に託された重荷を下ろすことができた。そう考えてもよさそうだ……」

ユーマと戦い、レスティはその強さを肌で感じ取った。ユーマの行く末を厳しく見守るという使命を、師匠のエリーゼから託されていたのだ。

● 大軍襲来

7章「妖精たちの哀歌」より



「よからう。腹の本懐ここにありだな！ では、せいぜい暴れて、敵兵どもに派手に食いついてもらおうか！」

囃として襲れたことで、数千という大軍が食いついてきた。アグナムとレスティは気を引き締め、さらなる時間稼ぎをする。生きのびて再び会済するためにも。

レスティの

((恐怖の師匠))

幼いころのレスティは、強さを振りかざす傲慢なやんちゃ坊主だった。しかし、エリーゼとの出会いで改心し、真の強さを求めて弟子入りしたという。そしていまのような厳格で立派な戦士へと成長したのである。ただ、その修行の日々は今でも顔が青ざめるほど、恐るべき内容だったようだ。

((お兄様は心配性))

普段は冷静沈着なレスティも、妹のキリカのことになると過剰なほど心配性で、過剰なほど賛美を惜しまない。本人はまったく自覚していないが、周囲から見ると重慶の兄/バカ、もしくはシスコン。思い出話に夢中になり、恥ずかしい過去を暴露し、キリカを怒らせてしまうこともしばしばである。

キーワード

レスティ
との
お出かけ

にぎやかな電撃騎士パーティーのなかではいちばんの賢助で、常駐人のレスティ、師匠の子ともであるユーマは彼にとって象のような存在で、その成長を我がごとのようにうれしく思っている。

● 思い出の
ひとこと

「それに、お前は師匠の血を立派に受け継いでいる。もっと自信を持って……私が保証する」

レスティは、機会があればユーマの母であるエリーゼのことをユーマに話してあげていた。親子とも見た似た顔だからこそ、確信を持ってこう言える。



魔眼の弾き手

マリオン

Marion L. Sheela

ヨアヒムによって、ドラゴンソウル移植の実験体とされてしまった少女。もともとは双子の兄・エトが実験体にされたが、実験の失敗で死亡したため、人格を宿したままの竜の魔眼が左目に移植されてしまう。ユーマたちに救出され、マリオンの人格が戻ったあとは、竜装騎士として活躍する。

基本情報

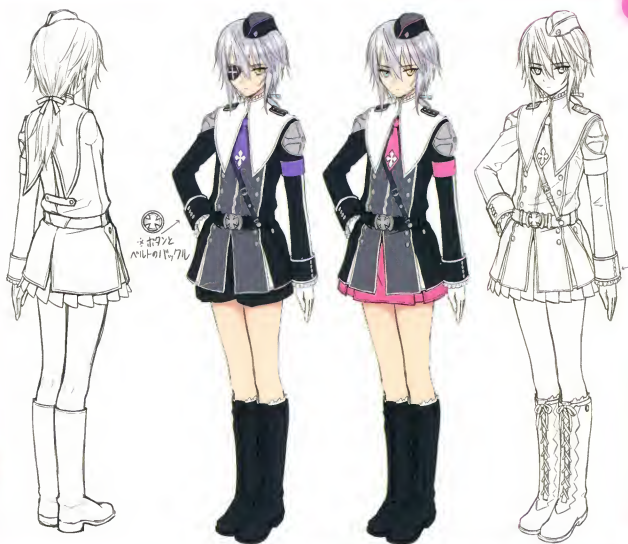
クラス…………… 竜装騎士
使用武器…………… 魔眼砲 / バルモニウム
…………… 魔動砲 ディバインカノン
種族…………… 人間
性別…………… 女
身長…………… 152cm
声の出演…………… 沢城みゆき

「セイフティロック、リリース。
戦闘用思考領域を攻勢モードで活性化。行動、開始。」

誕生の逸話

●生体兵器で眼帯で……という“中二病”的要素が満載の設定を活かして、楽しくデザインしていました。神官服にミリタリーっぽい雰囲気を持たせたり、眼帯に十字を入れたみたり。武器が圧倒的に巨大な存在感を持つため、全体的にあえてシンプルなデザインにまとめています。幼いけれど中性的でクールな雰囲気になるようにして、“デレ”たときの破壊力を狙っています。(Tony) ●自分の身体よりも大きな武器を振り回すボクっ娘で見た目は男の子、というまさに中二病的ネタが盛りだくさんのキャラクターです。じつは女の子なのかどうかSNS(ソーシャル・ネットワーク・サービス)でみなさんが困惑しているのを見て、狙いどおりだとほくそ笑んだりしていました。敵のときの武器は十字架型のランチャーという、これまた中二病そのもの(笑)。(澤田P)

設定



表情



設定(エトバージョン)

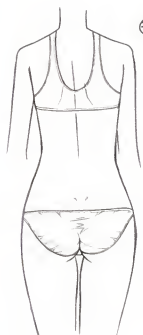


水着1





(水着・ミリタリー)



背面



(水着・ワンピース<白>)



背面



スクール水着



(水着・ワンピース<紺>)

下着

水着2



CG 全身



C o l u m n

マリオンの中のエト

エトはマリオンの双子の兄で、ともにゲイルリッツ監獄に収監されていた。彼らがなぜ捕まっていたかは不明だが、エトは生体実験兵器にされて魔眼移植実験で死亡。人格情報の残滓がある魔眼をマリオンに移植したことで、ふたつの人格がせめぎ合うことになる。そこでヨアヒムが洗脳により人格をエトに固定し、さらに魔眼ではないほうの右目を隠すことで人格固定を行っている。劇中のエトは殺人マシンのような性格になっているが、もともとの性格は異なるのだろう。

Marion Le Sheila



CG 全身

CG 全身 (エトバージョン)



CG バストアップ
(エトバージョン)



B.A.N.D

CG全身(エトバージョン)

「まだ緊張するよー」

「がんばってみる」



モデルのデザイン

最初、詳しい設定がわかっていなかったんです。まずはエトから作ったのですが、男なのか女なのか、かわいい部分を出していいのか、と社内で議論がありました。はじめは、女性寄りの中性ということで、かわいくなりすぎないギリギリのところに留めていたんですが、ふたつの人格が同居しているということがわかって、「かわいい」の要素を全力を込めて入れました。武器が凝っていて苦労した覚えがあります。(フライトユニット・松本)

表情・基本



表情・服れ



表情・真剣



表情・笑顔



Chibit☆
しゅぽん

エトバージョン



龍眼砲 バルモニウム

“携帯型パイオルガン風のランチャー”でいろいろな弾丸を撃ったり、振り回して殴ったりできるような感じで……という私の冗談みたいな無茶ぶり設定を、想像以上にイクてるデザインにクリエイトしてくれたデザイナーの力に驚いた一品。めちゃくちゃカッコいいです。(澤田P)



魔動砲 ディバインカノン

エトのデザインに合わせてデザインした、十字架をモチーフにしたバスターランチャーです。

バルモニウムがファンタジックなデザインになったので、こちらはあえて世界的に違和感のあるミリタリーっぽい要素を取り入れたデザインにしました。対戦車ライフルのような本体に十字架状の金属カバーをつけてハンマーや槌のように振り回して殴れるようにしてみました。(澤田P)



マリオンの思い出

Memories of Marion

ロンバルディア帝国の刻印教会の手によりドラゴンソウルを移植され、戦闘マシーンとして仕立てられた少女。双子の兄であるエトを犠牲にした代償は大きかったが、ユーマに救われたことで彼女は徐々に人間らしい生活と感情を取り戻していく。

● ふたつの人格

4章「金色に響く戦場曲」より



「うっ……ううっ……! 違う! 助けて
ほしくなんかに……! マリオンはもういない……!」

闇電が襲撃に干渉したことにより、閉ざされていたマリオンの人格が目覚める。エトとマリオンの人格がせめぎ合い苦しむ様子は、見る者をも苦しめる。

● ユーマとマリオン

4章「金色に響く戦場曲」より



「ボクをエトから…… そして、エトを
ボクから解放してくれて、ありがとう……!」

兄妹の絆を利用され、互いが互いを縛る罠となってしまうことばかり。そんな彼らを見てくれたユーマに、マリオンはお礼を述べる。…エトのぶんも。

● 雪山での戯れ

6章「絶対強者の狂詩曲」より



「……なんだ。
嘘だったんだ!」

雪山では、裸になっても寒さを感じるがいらばんだ。いつものリンナの冗談なのだが、それを側で聞いていたマリオンは、すでに涙を絞ら始めていた。

マリオンの

((正確な分析能力))

マリオンは起きている事実を正確に把握するのが得意で、アグナムが料理に使った隠し味を当てたり、キリカがニンジンで魔法を転移させるのを見破ったりするなどしている。新しいことを習得するのも早く、リンナのちょっとした指導だけで花屋のレイアウトのツツもつかんでしまった。

((戦闘モード))

マリオンが戦闘時に使える「戦闘モード」とは、ゲイルリッパ監視時代にヨアヒムによって訓練された一時的自己暗示である。思考をシステムティックなものに切り替えて、情報処理機能を高め、戦闘機動の効率化を図っている。これにより、逆いや心の痛みを感じることもなく戦えるという。

キーワード

マリオン との デート

マリオンは言葉や表情に感情があまり表れないが、自分の気持ちには率直に動くタイプ。気持ちを自分ですぐ理解していいことが多くない。先に行動で示してしまうのかもしれない。



思い出の
ひとこと

「手を離してしまおうと、それはそれで
すごく苦しくなると思うんだ」

新しい気持ちがあるのか、いつも以上にユーマに
抱き寄るマリオン。ドキドキするから手を離そうか、
と思いつつも、それはそれですごく苦しいようだ。



「それ以上根も葉もないデマをまき散らすと、
強制的に黙らせますよ……?」

旋風の精霊使い

リンナ

・メイフィールド

Rinna Mayfield

キリカの侍女にして竜奏騎士でもあるウェルラントのエルフ。幼いころからキリカに仕えているため、彼女とは気心が知れている。趣味は遺跡探索で、遺跡や古文書に詳しい。性格はいたって温厚で明るいムードメーカーだが、小悪魔系で策士の一面も。相棒のフロマーシュとはよくコンビである。

◆1110: MC (10/10/11)

クラス……………ウィッチ
使用武器……………龍尾棍 トランロッド
種族……………エルフ
性別……………女
身長……………161cm
声の出演……………茅野愛衣



誕生の過程

●いままでにない、びっちりチャイナ調のエロかわいいウィッチを目指してデザインしました。シルエツトは魔女ですが衣装の装飾や素材感はチャイナ服という、おもしろい組み合わせに挑戦してみた感じです。大きなおさげをアクセントに、帽子の黄色いリボンがネコミミ風になっているのがワンポイント。しかし、こんな娘に目の前をウロウロされたら目のやり場に困りますよね(笑)。(Tony) ●エルフの文化をオリエンタル風にするというコンセプトで、和風のキリカたちと差別化するために、リンナは中華風でいくことにしました。新しいエルフのイメージができたんじゃないかと。なんと、今回のヒロイン勢のなかでは唯一ツリ目じゃない貴重なノーマル顔のTonyキャラですね。お姉さんぶって背伸びしちゃう性格も可愛かったですね。「あたしがんばったもん、ねっ！」にやられた人も多いはず。(澤田P)



設定

表情



基本



シト目



真剣



喜び



疑問



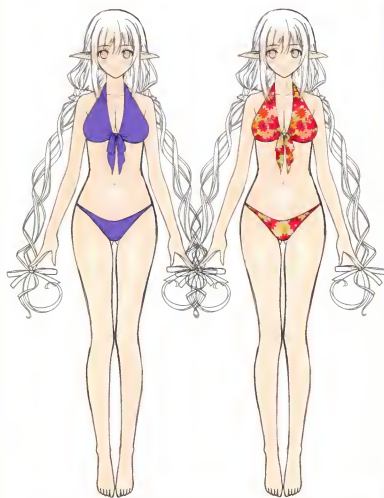
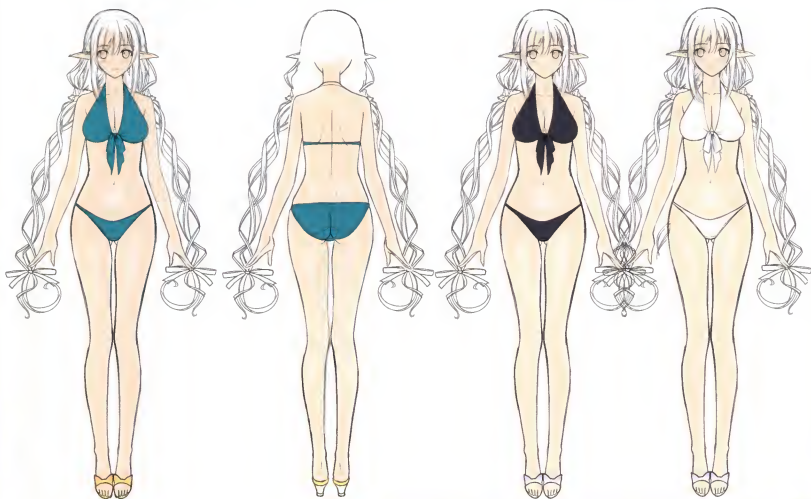
笑み



ごまかし

基本デザイン

バリエーション



下着

水着



CG 全身



CG全身



B.A.N.D

「なにか隠れるな」
（ランティマ・シスター）



モデルのデザイン

リンナは、自分でもすごくかわいくできたな
って思います。ピンポイントでここがこう、と意
識しながら作ったわけではないんですが、迷い
なく作って思うように出来上がったときに「ヤ
バイ、かわいい!」と(笑)。衣装のつつやし
た質感は、スペキュラ(反射)の効果ですが、じ
つはキラカの袖にも同じものが入っています。
ただ、そっちは白く光るのであまり目立たない
かもしれません。(フライトユニット・森田)

CGバストアップ





表情・基本

表情・照れ



Chibit☆
しんぱん

表情・真剣

表情・笑顔



斜め

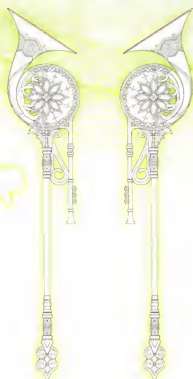


正面



裏面

線画



龍尾棍 トランロッド

いろんな金管楽器のパーツと魔法の杖を合体させたようなデザイン。演奏するときは胸についで吹くので、マウスピースの位置を試行錯誤した感じがすかね。リンナが魔法のほうきみたいのに上に乗って移動する技もあって、可愛かったと思います。(澤田P)



リンナの思い出

Memories of Rinna

口達者で調子のいい小悪魔系というリンナは、キリカと同様ヘアトリスへの不審を抱えている。顔を合わせればつい冷たくあたってしまうが、友情の証でもある花を今も愛する彼女こそ、じつはいちばん裏切りなど信じてはいないのだから。

● リンナと合流

2章「竜貴騎士の編年曲」より



「お近づきのしるしに、
後でお姉さんとイイことしましょうね！」

初対面の相手に対し、いきなりこんなことを冗談めかすリンナ。こんな状況でも腹口を叩き、周囲を知らせられるのは彼女の長所でもある。

● リンナお手柄

6章「絶対強者の狂詩曲」より



「ね？ こんな風に、
仕掛けが作動するものなんですよ！」

道端探検と評し、リンナはその豊富な知識から、世界名の神獣や魔や敵に敵対する成果をあげている。マニア気は伊達ではない。

● ヘアトリスとの仲直り

7章「妖精たちの哀歌」より



「だって私……それにキリカ様も……あなたが大好きだから……！ あなたは、大事な友達だから……！」

ヘアトリスが直訴を繰り返され、ずっとわだかまっていた本音が解明した。友達への思いが溢れ出し、リンナは涙ながらに謝罪する。

リンナの

（「花を通じて賢い友達」）

リンナは、街で花屋をするほど花が好きだ。花言葉や生態地などにも詳しいが、彼女が花を好きになったのはヘアトリスがきっかけである。もともとはヘアトリスが花に詳しく、初対面の頃からいる数少ないリンナも花が好きになった。花は彼女たちを結ぶ友情の架け橋といえる。

（「道徳マニアで裏マニア」）

リンナが花以上に好きで、趣味としているのが道徳探検である。暇さえあればしょっちゅう出かけているらしく、古代文字の解説はもちろん、道徳の知識や裏の解説までお手のもの。ただ、好きが高じすぎたのか、「裏にかかろ」が楽しいとまで言い切ってしまうのは少々困りものだ。

キーワード

リンナとデート

リンナは、雰囲気とは裏腹な小悪魔系。ウブなユーマは彼女の格好の餌食で、振り回されっぱなしである。ただ冗談が本気かわからない程度は、彼女なりの素直な面なのかも？



思い出のひとつ

「お姉さんはイジワルなんです。諦めてください」

インフルで口達者のリンナは、デートでもユーマを振り回す。でも、彼の得意ない果敢な言葉に、思わぬ反響を食らうことも……？

「俺はこの『悲しい世界』を
どっぴかして救いたい……そう思っているだけだ」

孤高のドラゴンスレイヤー

ジーナス ・アイオン

Jenius Aeon

ユーマたちや帝国軍の行く先々に、神出鬼没に現われる凄腕の剣士。かつて竜竜を宿したことがあるため、超人的な戦闘力と老いない身体を兼ね備えている。終末禍を完全に消滅させる、という最終目的のためにドラゴンを持ってそのエネルギーを蓄え、「最後の歌」復活のためのピース集めをしている。

キャラクタープロフィール

クラス……………ソードマスター
使用武器……………神刀 スサノオ
種族……………人間
性別……………男
身長……………184cm
声の出演……………神谷浩史



誕生の逸話

●ライバルの美形剣士で、単髪ロングの超カッコいいキャラクターというリクエストでした。チャームポイントの黒髪が際立つように、そして男性の色っぽさを意識してデザインしています。何かの臉を背負っているような、そんな哀愁を感じさせる雰囲気を出すためにモノトーンでまとめています。強そうだけど、それをさりげなく主張できるような空気をまとわせたかったのがありますね。(Tony) ●とにかく正統派のライバルです。昔の少女漫画に出てくるような、美形で長身の先輩タイプ。ゼストが今風のライバルなら、シーナスはちょっと古風なライバルのイメージですかね。日本刀を持ったサムライ的な雰囲気ですが、和風には寄らないようにしてもらいました。どこことなく寂しげな雰囲気が漂う仕上がりは、さすがTonyさんです。(澤田P)



設定

表情



真剣



笑み



祈り



悲しみ



横顔



怒り



基本



CG 全身

CG バストアップ



モデルのデザイン

あとのほうに作った男性キャラクターで、イクメンを作り残れてきていましたね(笑)。それでも、一度顔は作り直しています。全体としては、髪の色と服装に合わせてモノトーンで、見栄えよくテクスチャーを塗るのに工夫が必要でした。また、ぱっと見てもわからないのですが、シーナスの服はじつは5層くらい重なっているところがあって、後ろから見るとけっこう複雑だったりします。それをそのまま正直に作ると、シルエットが重い感じになりがちなので、シャープさを失わないように調整をしています。(フライトユニット・桑田)

CG 全身



B.A.N.D

「始めてくれ」
「任せたぞ」



表情・基本



表情・照れ



Chibit☆
しんぱん

表情・真剣



表情・笑顔



神刀 スサノオ

とにかく使って違和感がない範囲で、限界まで長い日本刀にしてみました。すごい伝説の武器というよりは、戦士の神業によって誕生した突進の刀というイメージです。使用者の技量でドラゴンや神をも一刀両断にできるような薬物という感じで。(澤田P)

正面



正面(鞘付き)

ジーナスとの思い出

Memories of Genius

神出鬼没なうえに、あまり自分を語らないジーナスは、独自の立場から行動をしている。それゆえ、而庵堂にとって敵でもあり味方でもあるような態度をとる。すべては過去に起こしてしまった悲劇を、くり返さない世界にするために。

● ジーナスの過去

かつて爆竜を宿していたジーナスは、「ロストガーデン」と呼ばれる「一帯一帯で消滅させたい」という信念を抱いた。一度上流のような生活はくり返さず、新しい世界を築くために、後世の世に生きていく。



7章「絶對強者の狂鳴曲」より

こうなったのは、ジーナスだけのせいじゃない。
だから、自分を責めないで……

「俺がしようとしていることは、
ただの自己満足なのかも知れないな……」

かつてロストガーデンの暴走を止めたジーナスは、すべてを失った。そして、新しい世界を築くために、後世の世に生きていく。そのために、彼は、自分を責めないで……

● ジーナスとセストの邂逅

4章「念色に響く哀鳴曲」より



「そんな子供が最強を気取るほど……
ふふふ……聞いてるこっちが恥ずかしくなる」

数回、ロストガーデンを結成して、ジーナスは、セストと知り合う。セストは、ロストガーデンの戦いをしたいという気持ちで、ロストガーデンに、ジーナスと出会う。そして、

● ジーナスの忠告

5章「満ちるの望遠鏡」より



「そうか。そういうことだったのか…… 歌が……
やはり歌こそが、真実にたどり着くための……」

ロストガーデンで、ジーナスは、セストと知り合う。セストは、ロストガーデンの戦いをしたいという気持ちで、ロストガーデンに、ジーナスと出会う。そして、

● ジーナスの真の目的

7章「未来たちの哀歌」より



「ユーマの中に眠る爆竜よ！
なぜ、お前は口を開きしている？」

ユーマは、ロストガーデンを結成して、ジーナスと知り合う。セストは、ロストガーデンの戦いをしたいという気持ちで、ロストガーデンに、ジーナスと出会う。そして、

ジーナスの

((ロストガーデン))

かつて爆竜を宿したジーナスにとって、ロストガーデンは、忌まわしい思い出の場所である。消え去った少年を救えず、故郷の村を消滅させてしまった罪はあまりに重すぎる。老いることのない彼にとってそれはまさに生きた地獄。悲劇の連鎖を止めることしか、彼の生きる道はなかったのだろう。

((電王エネルギーを源とする強さ))

エリゼによってジーナスの体内から爆竜のソウルは抜き取られたが、その体内には今も莫大な電王エネルギーが残っている。彼の超人的な戦闘力も、年々若い身体もそれが源となっている。しかし、強さを求めて世の人間を捨て去ったジーナスの孤独は計り知れない。

キーワード

神曲の竜騎士姫

エクセラ

・ノア・アウラ

Excelsa Noa Aura

幼くして竜騎騎士として目覚め、人工的に与えられた歌巫女の力でドラグマキナを駆使する帝国の皇女。気高く気品溢れる女性で、芯が強く頭もキレる。アストリア侵攻軍の指揮官として赴任し、一刻も早く皇帝の望み・不老不死実現を叶えようとするが、ゲオルグらの謀略にかかってしまう。

「貴公も我が帝国の臣民である以上、
そなたを護るのは皇族たる私の役目なのだから」

Character Profile

クラス ドラゴンマスター
使用武器 龍吼魔笛 グラビネット
種族 人間
性別 女
身長 162cm
声の出演 水樹奈々



誕生の逸話

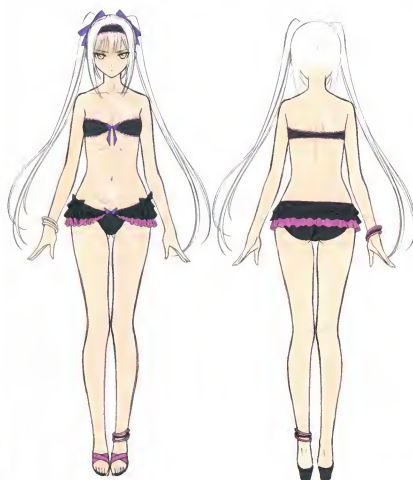
●敵国のお姫様で歌姫という、ギリカとソニアのライバル的存在として、かっこよく黒々しいイメージを全面的に押し出したデザインです。竜騎士なので、ドラゴンをモチーフにした装飾を各所にあしらった漆黒の鎧姿で。鎧を脱ぐと胸が意外と小さいのは、ほかのキャラクターとの差別化を考えてみた結果です(笑)。ツインテールにドレスアーマーという、最大級のボリュームのキャラクターなので、3Dになったときの立体感がたまらなかったですね。(Tony) ●敵のヒロインとして、正ヒロインたちを食うほどの存在感が欲しかったというのがあったので、いつ出そうかと温存していた、“黒いドレスアーマーの銀髪クールビューティーキャラクター”を投入することになりました。敵キャラクターだったのですが、関係者の間でもやはりプレイヤーキャラクターとして使いたいという声が強く、めでたく使えるようになったという経緯がありましたね。(澤田P)

設定

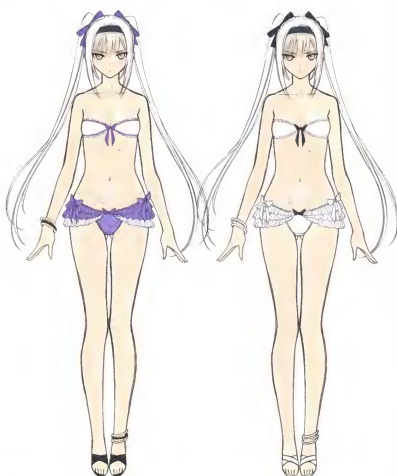
表情



基本デザイン



バリエーション



下着

水着



CG 全身



モデルのデザイン

デザインを見た段階で、エクセラは立体栄えするとわかっていたので、どこまでリッチに作れるかという戦いでした。布の重なりが多い衣装で、ポリゴンもテクスチャーもたくさん使いたいところなのですが、限度がありますから……(笑)。容姿が許すなら、スカートをもっとプワッと広がるような感じで作ってあげたかったですね。あと、水着のモデルを作っていたとき、「思ってたより胸が小さい」って、社内がざわつとした覚えが。(フライトユニット・桑田)

バストアップ

B.A.N.D

「我が想いを込めて……」

「我が歌で天に昇れ！」



CG 全身



表情・基本



表情・服れ



Chibi☆
しゅんぱく

表情・真剣



表情・笑顔



正面



裏面



プロトタイプ



龍吼魔笛 グラビネット

七つめの竜刀器で、デザインはクラリネット系の木管楽器をモチーフにランス型にしました。ただの槍ではなく、魔法具としての存在感を出すためにクリスタルを印象的に配したり、後ろの部分には鞭杖のようなイメージも持たせたりしています。帝国に奪われた後は調査研究のすえに独自のチューンを施され、元の形状から装飾などが少し変化しているという設定です。(澤田P)



Excela Noa Aura

エクセラとの思い出

Memories of Excela

国を救った英雄として、気高く、力強くある貴女エクセラ。順風満帆のように見える彼女も、異国の地で運命に飲まれ、最愛の父も友人も部下も失ってしまう。そんな彼女に手を差し伸べたユーマはこう言う。君は信頼できる、真情のある人だよ。

① ゲオルグ謀反

「猜みや不安といった感情を一切排除した世界。つねに気高く、賢くのように振舞うエクセラ。それだけを見るに、若いながらも重みを感じ、人を見る目もある。だからこそ、ゲオルグも理解し得る立場になれたのだ。」とユウマ。



6集「絶対魔竜の狂舞曲」より



「娘とはいえ？
「とはいえ」……だと？ ふざけるな！」

放北してなお立ち上がり、戦慄を失わずにエクセラ。そこまで血性に忠義であることはない、というラグナムの言葉に、怒りその本音が炸裂する。「とはいえ」ではなく、「だからこそ」、彼女は唯一の肉親のために努力しているのだ。

② 煌電暴走

4集「金色に響く異曲曲」より



「煌電！ 鎮まれと言っているのだ！
聖印の歌巫女である私の歌に、なぜ従わぬ!?」

魔導科学によって人工的獣巫女として、煌電を操縦に導くとするエクセラが、そのよこしまな音色は煌電を逆に怒らせ、力が抑え込めなくなってしまう。

③ エクセラとベアトリス

5集「風切りの聖舞曲」より



「……こう言うてはなんだが、それは嘘であろう。
貴公は、ただ我が身をさいんで
いるだけのように見える。」

「オレに密偵とわかりながら、エクセラはベアトリスと密偵を奪っている。それは純潔に振る舞う無邪気の裏にある心根を、しっかりと見抜いているからだ。」

④ 三本槍、ベアトリスとゲオルグの対峙

7集「妖術たちの哀歌」より



「なぜ聞かぬか、だと？ 知れたこと！
この三本槍は、私の友だからだ！」

ベアトリスの脱獄で、三本槍はギャラルホルンの支配を逃れた。まご心を通わせる彼らは、エクセラにとって大事な「友だち」なのである。

エクセラの

((内乱を治めた立役者))

エクセラは皇帝が60のときに授かった一人娘で、当時帝国内は皇位継承を争う内乱にあった。そのエクセラが7歳のとき、最年長騎士としてドラグマキナを従えたことで、ようやく内乱は治まった。また、小さな体で巨大な竜を操る姿は人々を魅了し、彼女は国民から英雄視されている。

((京劇と三本槍))

トラグマキナは神に作られたドラゴンで、神竜大戦以来戦死した。そんな彼らを、歌巫女の力を持つエクセラは必死で救った。まず復活したのは京劇の2体で、エクセラの父が皇帝を継ぐと彼らは皇帝直属隊となる。その後、三本槍の3体が目覚めさせられ、エクセラ直属の戦力に加わる。

キーワード

「これこそまさに、神を継ぐべき定めぬの者が、
受けるべくして受ける恩寵！」

竜を狙う黒き狼

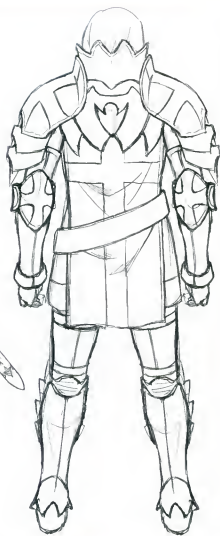
ゲオルグ ・ザルバード

Georg Zalbard

封印教会特務騎士団「バイオウルフ」の団長。代々遺伝子配合をくり返して、神と融合できる者を生み出してきた一族「神の使徒たち」の当主であり、神への適合率が高い。目的のためには手段を選ばぬ冷酷な男で、また一族の悲願ゆえに神との融合には異常に固執している。

Character Profile

クラス……………アークパラディン
使用武器……………刺、龍命剣 ギャラルホーン
種族……………人間
性別……………男
身長……………180cm
声の出演……………小山力也



誕生の逸話

●強そうでかっこいいオジサンです。これくらいの年齢の男キャラクターはほとんどデザインする機会がないので、新鮮でもしろかったです。経験豊かな歴戦の武人というイメージを重視してちょっとゴツめの体格で貴族を持たせてみたり、顔に古傷を刻んでみたりしました。素で強い野郎気を持たせるために、敵の皇帝とか支配者をデザインするような意図でやりました。(Tony) ●物語に重さを与える黒幕的な大人の男が必要だということで、強面、でひと癖もふた癖もあるような人物として描いてもらいました。教会に所属している聖騎士ですが、カラーリングは暗黒騎士のようなダークなイメージです。武芸に秀で権謀術数も敵わない、経綫と実績に裏付けられた強さにじみ出る感じのキャラクターを目指しました。(澤田P)

設定

表情



(基本1)



(苦しみ)



(真剣)



(基本2)



(喜び)



(折り)



(横顔)

モデルのデザイン

ちょっと彫りが深くて、鼻筋がしっかり通っていて、お髭もあるおじさんというのは、いままであまり作ったことがなかったんです。だから珍しくて、がんばろうって気合が入りましたね。表情バリエーションの指定書をあとからいただいたとき、「あ、この人すごくおもしろい顔するんだ」と思って、ノリノリで作業していた覚えがあります。でも……ですね、鑑の人は細かなパーツが多いので、やっぱりたいへんです(笑)。(フライトユニット・桑田)

CGバストアップ

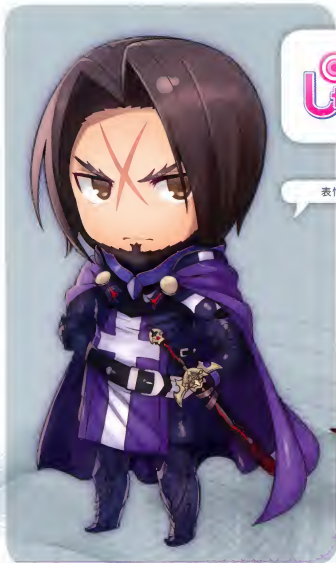


CG 全身

CG 全身



Chibit☆
イラスト



表情・基本

龍命剣ギャラルホーン

ユーマの龍鳴剣ファンデルホーンと同じように竜の角の部分が剣化したようなイメージですが、こちらはより生物的なまがまがしい姿を強調するようなデザインにしています。(澤田P)



正面(モノクロ)



正面

魔装神竜 ザルバード

ゲオルグが「神」と融合した姿。尾が長い巨大ドラゴンで、顔部にはギャラルホーンのような形状の大きな角がある。



「自分より強いかもしれない……そんなことを
思わせてくれる相手が、ずっとほしかったのさ!」

帝国最狂の破戒騎士

ゼスト・グレアム

Zest Graham

——パイオワルフ最強の騎士。「かつてはとある国の王であったが、教会の騎士団の襲撃を受け、故郷も家族も奪われ、強さを求めて教会に入信する。そして洗礼によってゲオルグをも遠く力を手に入れた。神への適合率が高いため、本人の信仰心は希薄で、強い相手とのスリリングな戦いにしか興味がない。

Character Profile

クラス…………… 魔銃騎士
使用武器…………… 双魔銃剣 アンフィス/エナ
…………… 龍命剣 ギャラルホーン
種族…………… 人間
性別…………… 男
身長…………… 176cm
声の出演…………… 保志総一朗

誕生の逸話

●ダークヒーローを強くイメージさせるキャラクターとしてデザインしています。とくにジーナスとはまた違った魅力と個性を持つ、対照的なライバルであることというより、ダークサイドに落ちた暗黒神官の修道士服です。好戦的でカッコいい雰囲気キャラクターに仕上がったと思います。ゼストもプレイヤーキャラクターとして使ってみたかったですね。アクションゲームの主人公なんかにピッタリだと思いますから。(Tony)

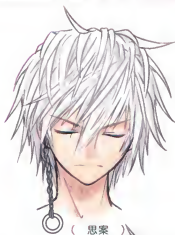
●主人公にとってジーナスが正のライバルなら、ゼストは負のライバルという位置づけのキャラクターです。そしてユーマのライバルというより、ジーナスのライバルとして対照的になるように意識してデザインしてもらっています。リクエストもあり、主人公を食うくらいカッコいいライバルになりました。個人的に、ゼストにはジーナスとガズの戦いをさせてあげたかったですね。(澤田P)

設定

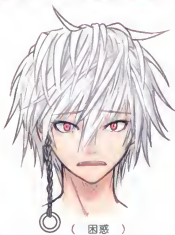
表情



(基本)



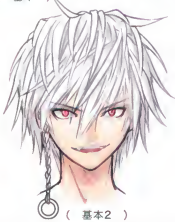
(思案)



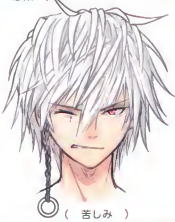
(困惑)



(笑み)



(基本2)



(舌しめ)



(喜び)



(横顔)

モデルのデザイン

セストのモデルは、作ったみんなの趣味がそれぞれ詰め込まれてる印象ですね(笑)。私は趣味全開で顔を作っているし、身体を作っていた別のスタッフも、「こういう顔、好きなんですよね!」と言っていて、このページにあるポーズをつけたスタッフも、おもしろがってノリノリでやっていた。キャラクターもわかりやすいですから、作っていてとても楽しかったです。ちなみに、セストは表情が豊かなので、顔の汚れや涙といったオプションがいちばん多かった気がします。(フライトユニット・桑田)

CGバストアップ

CG 全身



CG 全身

双魔銃剣 アンフィスパエナ

ただの二刀流ではおもしろくないので、銃剣付きのロングライフルの二丁拳銃アクションをやってみたのがきっかけです。ゼストは遠距離、近距離ともまったく付け入る隙がない戦闘力であることを表現したくて。ゲーム本編でも苦しめられたプレイヤーは多いはず。(澤田P)

Chibit☆
しびんぐ

表情・基本

正面



魔装竜王 グレアム

ユーマに勝つべく、最終手段に出たゼストの龍人形態。龍命剣ギャラルホーンと、世界竜のドラゴソウル4つを体内に取り込んだことでこのような姿になった。



断罪の鍊金術師

ヨアヒム ・ルーベンス

Joachim Rubens

ハイエルフの失われた魔導科学技術を蘇らせる研究をしている「神の業を究める者たち」に属している、サディスティックな魔導科学者。天才を自称するだけあって、遅々として進まなかった古代魔導技術を10年ほどで実用化し、竜エネルギーを利用した兵器を多数生み出している。

Joachim Rubens

クラス……………暗黒神官
使用武器……………断末魔刃 サイコ・ロブス
種族……………人間
性別……………男
身長……………181cm
声の出演……………中井和哉

「けつこうお気に入りの悲鳴を上げる作品だったのに！
逃げるのか！ なにを考えてるんです！」



誕生の逸話

●怪しい宗教の暗黒神官で狂気の医者というのがコンセプトです。白衣をイメージした神官服に、パンク&ヘビメタ系のバンドメンバーのようなダークな雰囲気をごちゃ混ぜしてみた感じに。十字架をボンデージっぽい雰囲気革ベルトの組み合わせで表現してみました。思った以上に怪しいキャラクターになったのが超気に入っています。マスクを取ったら意外とイケメンなのかもしれません(笑)。(Tony) ●コンセプトは、とにかく怪しい雰囲気のマッドサイエンティスト。最初はインテリ肌のメガネキャラにする案もありましたが、昔のビジュアル系ロックバンドの衣装などを見ているうちに盛り上がっちゃって、見た目から相当怪しいキャラクターに仕上がってしまいました。なぜかスタッフ間では人気が高かったり(笑)。(澤田P)

設定

表情



CG 全身

モデルのデザイン

Tonyさんと同じく、私もヨアヒムは好きで、意外とスタッフに愛されているキャラクターですね。ちょうどヨアヒムのモデルを作っているときに、地元の電車に乗っていたら、隣りの車両にヨアヒムそっくりな人がいました。さすがに服は違ったんですが、髪の毛も紫だし、首から上がそのままヨアヒムでした。それが記憶に残っていたので、なんとなくその人の面影があるかもしれません(笑)。ちなみに、いつも髪で隠れていますが、右眼は別に潰れているとか魔眼とかじゃなくて普通の眼ですよ。(フライトユニット・桑田)

CG バストアップ

断末魔刃 サイコ・ロブス

処刑用ギロチンと拷問具を合わせたようなデザインです。最初は医療用メスの巨大なのとも考えましたが、宗教の暗黒面をイメージを優先してこのような形に落ち着きました。大きな目玉は催眠や洗脳時に使うようなイメージです。(澤田P)

Chibit☆
しゃんぱん

表情・基本

CG全身



「……だんだん、あたしにも
バカがうつてきたのかな……」

月影に忍ぶ妖精

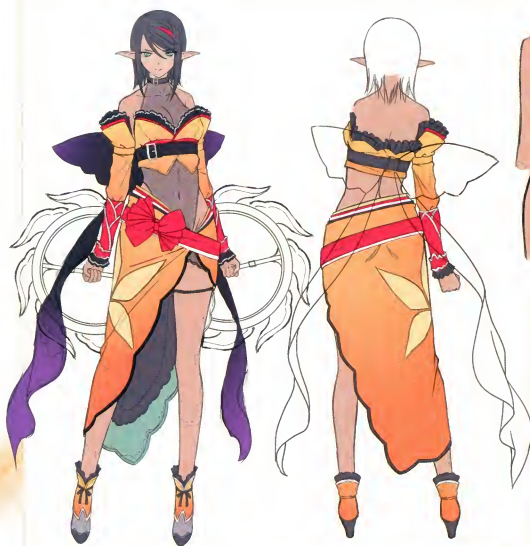
ベアトリス・イルマ

Beatrice Irma

かつてキリカの侍女として使っていた、ダークエルフの女忍者。盗人の濡れ衣を着せられて祖国を飛び出し、帝国に身を寄せていた。当初はゲオルグの部下だったが、エクセラの人格に惹かれて彼女に仕えるようになり、最期は主人をかばって倒れる。本心を悟られまいと、軽薄で皮肉屋な態度を取りがち。

キャラクター設定

クラス ニンジャマスター
使用武器 刃遁 竜羽輪具
種族 ダークエルフ
性別 女
身長 165cm
声の出演 桑島法子



※インナーは
レーススリーブず。



誕生の逸話

●キリカと同郷のダークエルフの女忍者という設定から、文化的には共通点がありつつもキリカのライバルという対照的な印象になるように意識してデザインしました。同人誌などでは描いているんですが、「シャイニング」では初めての褐色肌で性格のキツそうなセクシーお姉さん系キャラです。メインキャラクターのなかでは最後にデザインしたこともあって、白黒カラーの多い敵の中であえて際立つ艶やかなカラーリングにしてみました。髻の結び目を蝶のような形にしているのは、なんとなくキリカとおそろいのワンポイントです。(Tony) ●敵の女幹部を出そうということになって、悩んでいたときに別プロジェクトでダークエルフの忍者という違和感のある組み合わせをやる話を聞いて、それはどんな変なんだろうと妄想を膨らませて、イメージを固めていったキャラクターですね。じつはダークエルフ自体はいつか出したいと思っていたので、いろいろ考えていたのはあります。今回はアイデアのなかから満を持して投入しているキャラクターデザインが多いですね。(澤田P)

設定

表情



基本



祈り



無り



悲しみ



真剣



笑み



怒り



横顔



CG全身

Chibit☆
しゅいふく

表情・基本

モデルのデザイン

ベアトリスは、モデル的にはけっこう難産でした。身長が高そうに見えるんですが、意外と低いんですよ。セクシーなお姉さんキャラクターだから、お姉さんらしさは出したいけど、頭の高さと体つきのバランスをどくらにしようかって、最後までかなり悩みながら作っていった気がします。あとそうですね、Tony さんのキャラクターイラストは丸顔なので、勝手に輪郭を伸ばしていいものか、作っては元に戻したりと、試行錯誤が多かったです。(フライトユニット・桑田)



CG バストアップ



CG 全身



刃通 震羽輪具

円月輪のような武器ですが、デザイン上はタンバリン風の実器のようなイメージも持たせてあったりします。設定的には帝国の電刃器研究の産物のひとつという感じですかね。なにか活かせる機会があるといいですが……。 (澤田P)

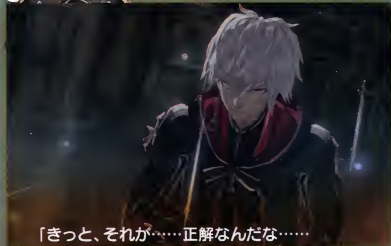
ロンバルディア帝国 激戦の記録



ゼスト編

●ゼストとの決着

8章「七色に燃ゆる協奏曲」より



「きっと、それが……正解なんだな……
このオレを……倒したん……だから……」

狂戦士のゼストも、ユーマを持つ本当の強さには薄々気づいていた。ただその答えを確かめるのも、全力の戦いではあり得ない。彼はそういう男である。



ゲオルグ編

●「神」の真実

8章「七色に燃ゆる協奏曲」より



「どうだ？ 初めて見る神の姿は。
古代の英知を感じさせる。美しい姿だとは思わんか？」

ゲオルグの一族は、神への適合者を生むべく、代々遺伝子支配をくり返してきた。それゆえ、神への固執と真美は常軌を逸している。



ヨアヒム編

●龍命剣キラルホン

6章「絶対強者の狂詩曲」



「いや、しかしこれは実によくできましたね。
ワタシの傑作が、またひとつ生まれました！」

天才魔導科学者を自稱するヨアヒムは、創り出す武器や道具の完成度が高い。自画自賛し、作品を芸術品のように愛でる気持ちは、わからないではない。



ベアトリス編

●ゲオルグ謀反

6章「絶対強者の狂詩曲」より



「あら、本当にお強い！ ふいふい、もう少し愚めて
差し上げようと思ってたのに……残念ですわ」

偏見にさらされ続けてきたベアトリスは、軽薄で皮肉な態度を崩すことはない。だが、そんな態度の真裏もエクセラにはお見通し。いい主従関係である。

ロンバルディア帝国のキーワード

① 創印教会

表向きはドラゴンを敬い、理想世界の実現を目指している宗教団体だが、裏の目的は神の復活にある。その前身はつろぽロスというハイエルフ一派で、神を祀り、神意解釈を引き起こした過本人たちである。そんなメンバーの一部が生き残り、創印教会として再生を果たしたのだという。

② スティグマ

創印教会の入信者は、神の血の洗礼を受け、適合した者がグアティフという特殊能力を得られる。ゲオルグは過死から短時間で全身を治癒できる「超回復」、ヨアヒムは見た目で原理を解析する「神職の解析力」、ゼストは一定時間肉体が大幅に強化される「絶大なる力」というスティグマを持つ。

『シャイニング・レゾナンス』モデル考

微笑み、歌い、跳ねる3Dモデルが生まれるまで

『シャイニング・レゾナンス』のゲーム中に登場するキャラクターたちは、すべて3Dモデルだ。Tonyさんのデザインしたキャラクターが、大画面テレビの中を、リアル顔で駆け回るとするのは、たくさんプレイヤーが望んでいたこと。それゆえに、ハードルは高くフレッシュさも大きかったと思われるが、開発チームはそれに期待以上のデキで応え、プレイヤーからの確かな支持を得た。

本書にも数々の3Dモデルを掲載したが、これを生み出したのが、東京都内にあるフライトユニットという会社である。シリーズプロデューサーの澤田さん、Tonyさんにもご同席いただき、3Dモデルが生まれるまでのお話を聞いた。

●モデルの指針となったソニア

——Tonyさんのイラストをモデリングしていくプロセスをお聞かせください。

森田 最初、ソニアをモデルに、「『シャイニング・レゾナンス』では、これくらいリッチなモデリングのキャラクターをゲームに出す」という、モデリングの指針といえますが、みんなでイメージを共有できるようなプロトタイプを作りました。

Tony シェーダー（※編注：陰影やグラデーションをつけるプログラム）を作るために、僕のタッチを見てもらう必要があって、まずソニアだけデザインを完成まで仕上げたんですね。

森田 そうですね。ラフをいただいた段階から作業には着手していただんですが、そのあと完成イラストを見て、髪や肌の質感をどう表現するかを考えながら、シェーダーまわりを試行錯誤していきました。

松本 その時点でのソニアは、プレイステーション3では出せないくらいポリゴンを使って、テクスチャーもふんだんに使っています。性格づけなどがそれほど細かく決まっていない段階なので、これまでにTonyさんが描かれた絵を見て、「ソニアらしい表情って？」と想像を膨らませたりしていました。表情のバリエーションを豊かにする、という指針を示すために、最初はおもしろい顔もさせました。たとえばこれは（と、モデルを指さしながら）、「ワ〇コ踏んだ!!という表情でして。

Tony そうだったんだ（笑）。

森田 どんな表情させようかって松本と話をしているときに、まずひとつはかわいい笑顔、もうひとつ、

ワ〇コを踏んだときにする顔を作ろう」ということになりました……。

松本 喜怒哀楽というキーワードを掲げても、テンプレート的なものになってしまうでしょう。「こういう顔していたらかわいいんじゃない?」という、具体的なものを作らなくては。

森田 あとになって表情の設定面をいただけたからはそれを見て作りたけれども、それまでは、Tonyさんの画集やフィギュアを参考にしながらイメージを膨らませていました。

澤田 でもよく研究されていたから、モデルの完成までに軒並み折曲というものは基本的になくて、かなりスムーズにいったと思います。

松本 キャクターのモデルを作る、というのは、じつは作業のボリュームがすごく大きいんです。ひとりで全部を受け持つことはできないので、顔はキャラクターを把握している者、今回でいうと森田がひとりやって、身体は何人かで手分けして作る、という体制で働いています。今回、表情のパターンの数で言うとおひと20くらい?

森田 ほかのプロジェクトよりも少し多めに作っているんで、30くらいあったと思います。

——モデラーの方とTonyさんのあいだでは、どういうやりとりをするんですか。

松本 実際に弊社にお越しただいて、モデルを見てもらうことが多かったですね。

Tony ある程度出来上がったものを見て、「ここはこうしましょう」という話をする感じですね。フライトユニットさんからは、遊びで描いたような絵とか、ラフっぽい絵があると、とてもイマジネーションがわくくらい見せてほしいとリクエストを受けました。でも、僕の性格のせいか、思ったよりも綺麗に描いてしまったみたいで（笑）。

澤田 ほかのモデリング会社だと、カッコリした設定面を欲しているおっちゃんですが、フライトユニットさんはちょっと変わっているんですね。むしろラフのほうがいい、表情も変なものでもいいと。でもまあ、落書きがよいって言われて、落書きを描くのは難しいよね（笑）。

松本 ははは、たしかに。ゲーム制作は、初期段階には決まっていない事務が多いので、完成稿じゃなくてもいいから、イメージするための手ががたくさん欲しいんです。落書きのなかには、このキャラ



株式会社フライトユニット
松本浩幸さん



株式会社フライトユニット
桑田まり子さん

「基本的には感覚で調整するんですが、そこがモデラーの個性が出るところだと思います」

モデラー氏の机上



座談会の様子

はこういう表情をするかしなにかといった、イメージがたくさん含まれているんですよ。「チェックしてください」と提出して、それに修正指示が入って、そこを直して……といったことをくり返していくと、マネキンみたいなものができちゃいます。それはほめたいて、最初の段階で作家さんでできるだけ距離を縮めて、そのやりとりを少なくしていきたいんだと思っていました。

——プロトタイプから実際のモデルにいくまでには、時間がかかったんですか。

森田 けっこうかかりましたね。

松本 このソニアのモデルは、オーバースペックで作っていますから、ゲーム中で動かす仕様に合わせるために、ほとんどすべて作り直しましたね。今回は、ハイモデル(※編注:多ポリゴン&大容量テクスチャーのモデル)とローモデルを作ったのですが、ハイモデルはB.A.N.Dやイベント、会話シーンで使われているもので、それをリアルタイムに動かしています。ただ、パーティーメンバー4人でフィールドを歩くという、澤田さんからの要望がありましたし、戦時でもキャラ数が多くてハイモデルを動かすのは負荷が高すぎますから、ローモデルも作っています。ただ、モデルが完成したあとにローを作るのは楽なんですけど、ハイモデルが完成する前に、同時にローモデルを作るのは、じつは難しい。でも開発現場では、ハイモデルが完成するよりも前に、戦闘などで使うローモデルが必要でしょう。わりと死にそうになっちゃってましたね(笑)。

●和服は演算負荷が高から嫌がられる?

——モデル化しやすいキャラクター、難しいキャラクターというのはあるんでしょうか。

森田 私にとっては、男性キャラクターが難しかったです。こう言うのと詭弁があるかもしれませんが、かわいさをくみ取りやすい女性キャラクターは、どういう方向に力を入れたら魅力が伝わるのかというのが直感でわかるんです。でも男性キャラクターは、女性で言う「かわいい」のような共有しやすい魅力のポイントというものがなくて、キャラによって魅力の方向がバラバラなんです。だから、「ちょっと色気があるほうがいいよね」といったふうに、松本からオーダーがきたりしましたね。

松本 とくにレスティですね。コイツは色気がある

とかっこいいはずだと思ったので。

森田 男性陣はそれぞれ違うタイプだったので、やりがいがあったんですけど、それでも男性キャラクターを作るときは、毎回「わー、どうしろよ」という気持ちがいっぱいでした。

松本 澤田さんのお力もあると思うんですけど、Tonyさんの描くキャラクターは、みんな魅力のポイントがわかりやすい、というのが強い。だから、「コイツ、絶対こういうやつだろ」という予想が、だいたい当てはまる。「シャイニング」のキャラクターを見ていてすごいと思うのは、過去作も含めてキャラクター間の色のかぶり(重複)を気にしていないこと(笑)。普通はバランスをとろうとして戦隊モノみたいに色分けするんですけど、「シャイニング」では、もう「コイツは絶対こう!」っていう色が強く入っているんです。だから、イラストを見た瞬間、このキャラクターをモデル化するときにはここが大事だから力を注ごう、というのがつかみやすいんです。

澤田 いちおう、色かぶりのことは気にしているんですよ(笑)。でもたとえば、あるキャラクターにおいて「金髪に青の衣装の組み合わせ」が最高に魅力的だしたら、たとえ過去作のキャラクターと配色がかぶっていても、いくらかでもGOを出しますね。

——和服は、モデルを作るうえで難しいですか。

森田 ヒラヒラしたところが多いので、けっこうハードルが高いですね。でも、私はモデラーで、モーションをつけるのは別の人です。だからどうやっておくと動いたときにカッコよく見えるか、というのが最初はけっこうわからなくて。あとから調整した部分もありますね。

Tony そういえば、レスティだけはモデル向けにデザインを直しましたよね。

森田 足を広げたときにビロロっと伸びてしまったりするので、服にスリットを増やしました。

澤田 和服って、動かす側からするといろいろ大変で、やめてほしいと言われるんですけどね。キリコの振袖なんて、何度もきかれたことが(笑)。でもメインヒロインだし、まったく譲るつもりはなかった。

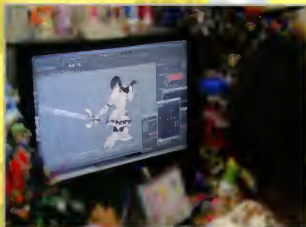
松本 この数作、「シャイニング」シリーズはプレイステーション・ポータブルでリリースされていまだから、マシン性能のきびしい制約のなかでやりくりしてきたと思うんですね。その影響もあってか、処理の負荷を減らす方向で開発側からオーダーが



株式会社セガゲームス
澤田剛さん



イラストレーター
Tonyさん



上：ポーズ付きモデルも、フライトユニットが手がける。
 中：リンナの3Dモデルと衣服のテクスチャ。
 下：膝裏に掌ったプロトタイプのソニアモデル。バストアップイラストの右側が、アレを盗んだ瞬間を想定した表情だ。

入るんですよね。ただ、僕らはほかのタイトルで動かししているのを見ていますから、「動かせるはず」と主張し続けましたね(笑)。

澤田 開発チームには動かす側としての都合があるし、でもデザインで譲れないところもあるし、っていうせめぎ合いがね。でもわりと松本さんは、デザイン寄りの考え方ですね。

松本 ええ、そこは取めるところだと。みんな、どうしても安全なほうを取ろうとしてしまふんです。でも、デザインがこれだけしっかりしていて、高い解像度で作り込めて、大きなテレビ画面で見るのに、袖が短かったら物足りなさを感じると思うんです。せつかつ50インチで見るんだったら、「うん、粉れもなくTonyさんの絵が動いてる!」って、プレイヤーに感じてもらいたいですからね。

——今回のシェーダーは、フォトリアルでもトゥーンでもない、独特な感じがします。

松本 トゥーンというのは、キャラクターの輪郭線と影がキモで、ライティングを演出上の意図で制作者が全部コントロールできる映像系だったり、原作がアニメだとバッチリ決まるんです。でも、ゲームだとライティングが自在に変わるし、原作がイラストだと逆にシヨボク見えちゃうんです。だから弊社では、「動くイラスト」にすることが多いですね。日本人が好むイラストっぽいモデルを作るとすると、これがいまやるベストじゃないかと思うんです。

——3Dでもアニメ調とも違う、2.5Dというか、「イラストのような3DCG」ですね。

松本 プレイステーション2時代のゲームのようなモデルの作り方をして、そこに最新のシェーダーをガリガリ当てていくんです。プログラマブルシェーダーを組んでいる人が、アメリカの最先端のものを調べてくれて。最初はUNITY(編注:3Dのコンテンツを制作できるゲームエンジン)で全部作っちゃって、そこから実際の環境、今回ですとミヤコエンジン(編注:セガゲームスが長く培ってきたゲームエンジンで、「サクラ大戦」シリーズや「戦場のヴァルキュリア」などでも採用されている)に合わせてシェーダーを作り変えていく、というのを半年くらいかけてやっていきました。実際に思ったとおりの画面に出せるまで相当苦労しましたが、メディア・ビジョンのみなさんがんばってくださったので、最後にはバッチリ出ていきましたね。

●最終的には自分の手の感覚を信じて

——桑田さんはモデリングを調整されるとき、パーツ単位で変えていくのですか。

桑田 社内でもそのあたりのことを聞かれるんですが、顔はちょっとシャープに……みたいな、感覚

でやっていることが多いですね。ダメだと思ったら、けっこう作り直したりしますし。

松本 顔を作るときって、まず絵を描いてその絵を立体にする、というプロセスを取るんですよ。ポリゴンモデルをちょこちょこいじっていても、極端にゆるい違和感がある顔になっちゃうんですよ。それよりも、自分の手の感覚で絵を描いて、「これだ!」と思ったものを3Dにすると、狙ったキャラの顔になっていきますね。

——立体的な輪郭は、どうしてもどこかに気を遣って作っているのか、かわいく見えない角度というか、死角が見えたらないんです。

桑田 最初は、フラットにTonyさんの絵から起こしたイラストのテンプレートを当てながら、こんな感じになって気持ちよくなっていくんです。——こねていく、というのは?

桑田 イラストの正面画があったら、正面画の輪郭をなぞって、そこからちょっとずつ輪郭を確認しながら修正していくこともあるんですけど、基本的には感覚で。そこが、モデラーの個性がいちばん出るところでもあると思います。

——エンジンリングというよりも、アートですね。フィギュアの原型を作るような感覚ですか。

桑田 そうですね。趣味で一時期フィギュアを作っていた時期があるので、それに近いですね。

澤田 フェビュアの造型ができるんですよ、桑田さんは。それも相当上手い。

松本 桑田が入社してまだ2、3年目くらいのときかな。「このプロジェクトでリーダーをやる者です」と澤田さんに紹介したときに、そこで見せた作品がフィギュアだったんですよ。こういうのを作っているから大丈夫だ!って(笑)。

澤田 「シャイニング」のフィギュアは、もう百体以上監修していますが、Tonyさんの絵のフィギュアって輪郭がなかなかうまくいかないんですよ。でも桑田さんが作ったフィギュアを見た瞬間に、「この人の輪郭の解釈は丈夫だ!」と思った(笑)。それが3Dのモデリングでも生きていっているんですよ。

桑田 ありがとうございます。

Tony キャラクターのイラストは、絵の軸と言いますが、向きによって顔のパーツがある種の記号化がなされているんですよ。それを解釈して3Dを作る際には、技術だけでなく、作家性というのが、モデラーの感性、あるいは絵心があってこそ魅力的なモデルが生まれると思うんです。それを高いレベルでやってもらっているのが、フライトユニットさんのすごいところでしょう。

(2015年2月 フライトユニットにて)

シャイニング・レゾナンスの世界



The world of Shining Resonance

Shining Resonance collection of visual materials

『レゾナンス』は、いまのスタッフによる新たなイメージの『シャイニング』の世界を作ろうということが開発の第一方針でした。『シャイニング・ティアーズ』から十年の節目の年に、再び抱え置き機にカムバックできたということで心機一転、開発スタッフには過去のシリーズにまったく縛られる必要なく、新たな気持ちで挑んでもらうことにしました。過去作のキャラクターを出すこともまったく考えませんでしたし、さらに敵人など過去のシリーズの特徴も初期の企画ではアレンジされた形で存在しましたが、最終的にはなくなっていました。個人的には少し寂しい気もしましたが、シリーズとして変化も必要だと判断しました。

そうして完成したのが今回の世界です。

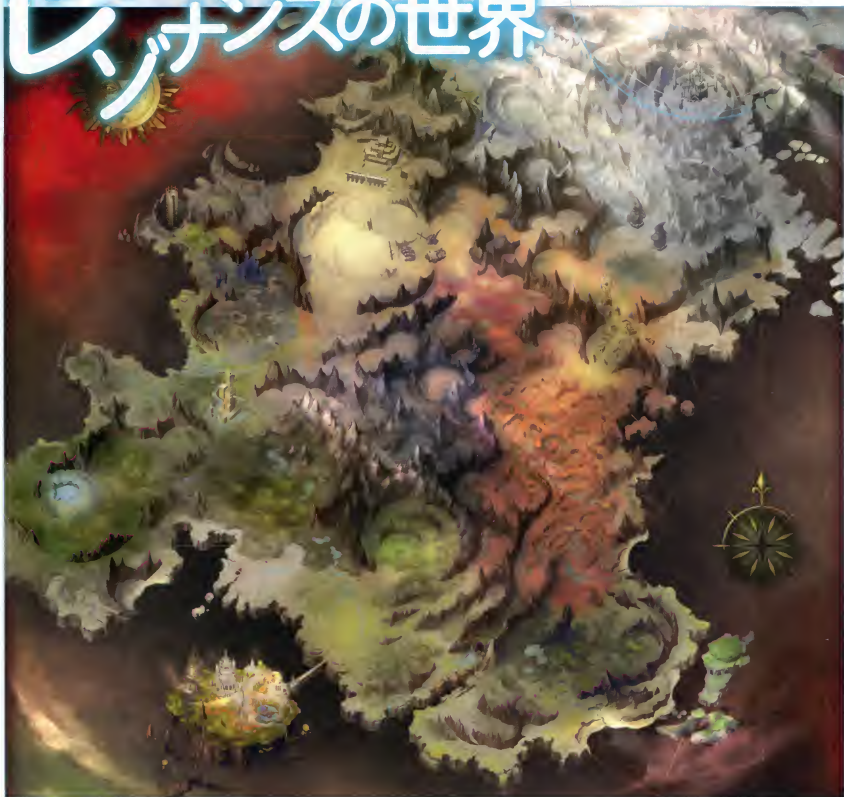
一方で、最近のゲームやアニメ、ライトノベルでは“王道”の世界や物語が少ないと感じていて、ここはあえていまだから『シャイニング』で王道の中世ファンタジーとやるうじゃないかと。ストーリーは奇をてらわず直球で、そして独自設定に凝りすぎない、入れすぎないように万人にわかりやすい世界を目指しました。

王道という直球を上げるのは、それはそれで勇気が必要でしたが、それでも、自分自身がまだから王道を遊びたいという気持ちが強く、それに、シリーズの専門知識があまり必要にならないようにすることで、初めて『シャイニング』に触れるかたにも遊びやすいゲームにしたかったのもあります。(澤田 P)

シャイニング・ レゾナンスの世界

The world of
Shining Resonance

本作の舞台となるのは、アストリア王国を有する島「アルフヘイム」である。ここでは、ユーモータが激戦を駆け抜けた各地域の背景画やイメージボードなどを紹介していこう。



●アルフヘイム全景

世界の中心に位置するアルフヘイムはかなり大きな島で、海岸から砂漠、雪峰まで多様な風土が見られる。また古くから「神の住まう大地」と呼ばれ、人々には特別な場所という認識があった。

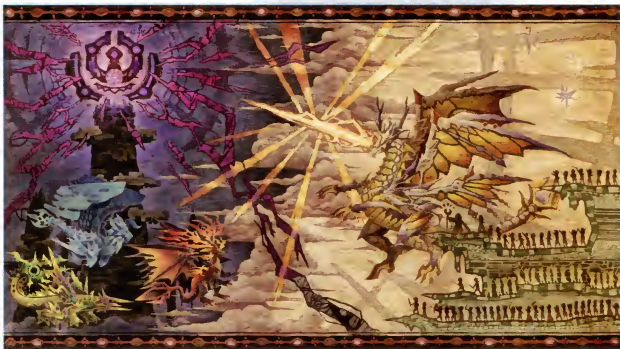


- ① 海根都市マルガ
- ② ウィンディア大草原
- ③ ラドム地下空洞
- ④ エルモア大森林
- ⑤ ジンガーナ遺跡
- ⑥ クラヴァール平原
- ⑦ シャリオン海岸

- ⑧ コーラルケイブ
- ⑨ スリーヒー市口ウ
- ⑩ グイルリツ監獄
- ⑪ オルド砂漠
- ⑫ 雪峰グランドシエル
- ⑬ ロゴス氷穴遺跡
- ⑭ ガラル城塞跡
- ⑮ 帝国降

神電大戦と終末禍

逝ること千年、かつてアルフヘムでは「神電大戦」という大戦が起きた。一部のハイエルフたちが電エネルギー精製システム「神」を生み出し、それに抵抗するドラゴンやハイエルフたちが激突。すべてのドラゴンが滅び去るという犠牲を払って、神はなんとか封印されることになった。しかし、封印は不完全で、苦しみや悲しみを撒き散らす災厄「終末禍」もわずかながら漏れていた。



●神電大戦壁画

魔導科学工芸技術を集めて生み出された神と、自然界の力の象徴たるドラゴンたちの死闘を描いた古代の壁画。右が神電、左が神である。



●幻影塔ジグラート

アストリアの人々からは「密らずの塔」と呼ばれている。アルフヘム中央に見える巨大建造物。頂上には神のメインシステムがあり、ここへ至るにはロストガーデンの封印の扉を通るしかない。



●戦火に焼かれた街

神の復活を企むロンバルディアと、それを阻止せんとするアストリアは度々衝突、戦火に焼かれた街も多い。いまはその復興に尽力している。



●暴走した神電の爪痕

神電大戦で地へ生き残った神電は、しばらくジナスに閉っていたが、ある事件をきっかけに暴走。村を一瞬で消滅させた破壊力は、すさまじい。



●電エネルギー精製システム「神」

世界中に終末禍を起こす元凶である、神システム。不完全な封印ゆえに原型をとどめており、グオルグによっておよそ千年ぶりに復活を果たす。

海楼都市マルガ

アルプヘイム南部に位置する、アストリア王国の首都。海辺の小島に高い城が築かれ、その北側を中心に城下町が広がる。おもに人間たちが住んでおり、各地との交易も行われ、小さい街ながらも活気にあふれている。ゲートブリッジという大きな橋が本島とのあいだを結んでいる。



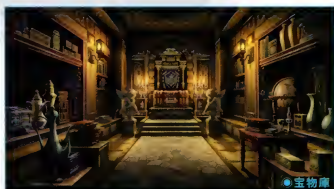
● アストリア城

アストリア城の内部

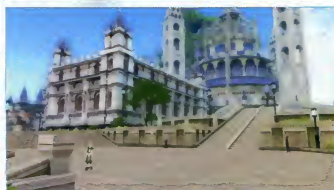
1



● 謁見の間



● 宝物庫



● アストリア城外観

本意側の海がある絶壁を背にし、海抜の高い位置に築城されている。要害としては無防備に見えるが、じつは奇襲結界が張られている。



● アルペール・ブランド

アストリア国王で、ソニアの父。竜巻騎士・雷光の竜騎士として活躍していたが、帝国との戦いで負傷し前線を退いた。



● バロウズ騎士団長

豪胆な性格の、アストリア騎士団長。アルペール王の補佐役であり、ソニアの剣技の師匠でもある。せっかちなのが玉にさす。



● アストリア騎士団

うみねこ亭

2



● 客室



● 談話室



● エマとプリムラ

竜巻騎士たちの拠点「うみねこ亭」の女主人がエマで、バロウズの嫁にあたる。性格的に少し天然だが、仕事をこなす凄さと体力は超人的。一方のプリムラはエマの義理の娘で、性格はしっかり者でてんば。戦争で遺児となった彼女を、従軍看護師をしていたエマが引き取った。

● 練金工房



● ラップル

他界した父に代わって、練金工房を取り仕切る少年練金術師。大人顔負けの技術を持つ職人気質だが、大好きなプリムラにはつい情まれ口を叩いてしまう。



● リンナのお花屋さん



4

● ライルの調律工房

● ライル

電刀匠の調律や、音響結界装置の整備などを行なう調律師。修行時代以来、リンナたちと顔なじみ。

5



● フェルナンド

世界中を旅するエルフの吟遊詩人。本来は風采坊だが、戦争中のためか劇中ではキャンプかマルガにのみ登場する。旅先で聞いた話を教えてくれる。

リーゼロッテの行商

衣装デザイン：原田 浩二 衣装監修：三浦 浩二 衣装制作：三浦 浩二

6



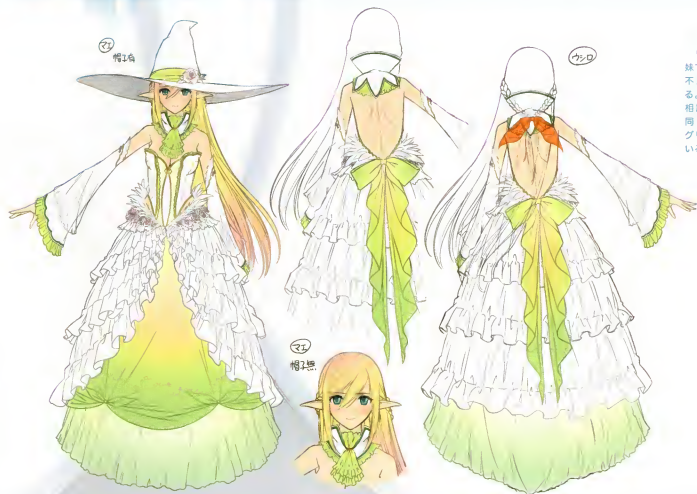
●リーゼロッテ

エルフの行商人。やる気のなさそうな態度だが、依頼された品も確実に仕入れるなど、街の人からは信頼されている。ただし、商品に統一感はない。また仕入れ方法も仕入れ先も謎である。

アルフリーデの魔導書

衣装デザイン：原田 浩二 衣装監修：三浦 浩二 衣装制作：三浦 浩二

7



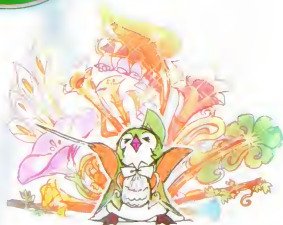
●アルフリーデ

リーゼロッテの双子の妹で、ふたりのあいだには不思議な意思疎通がある。親切で街のみんなの相談役でもあるが、姉と同じく素性に謎が多い。グリモアールを所有しているゆえんも謎。

ラッキーエッグ



Chibi☆
しんぱく



●音帝片吟フロマージュ武闘

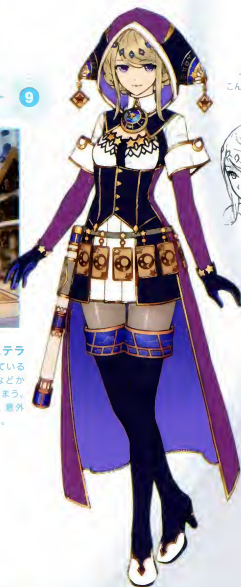
リナの相棒として、いつもいっしょにいる音の上級精霊。リナとはウェルラント時代に道端で出会って以来の付き合いで、いまではすっかりいいツッコミ役となっている。

マルガ中心街正門前



●ステラ

天体や天候について研究をしている学者。生き物の行動や行ききなどから、確実に天候の変化を当ててしまう。劇中での的中率は100%。また、意外にコイバナや美容にも敏感である。



フードの下は
こんな感じになって
います



マルガの人々



アストリア大陸 各地域

ここでは、自然豊かなアストリア各地方を3Dで表現する際の、イメージボードや背景美術を紹介していこう。ただし、掲載しているものは、実際のゲーム背景に近いものから、貴重な開発初期段階のものまで多種多様である。実際のゲーム画面と見比べてみるのも一興だろう。

● ウィンディア大草原

マルガを出てすぐ広がる草原。大きく二股に分かれており、東にある風景の峡谷を抜けると、「ラドラム地下空洞」にたどり着く。ラドラムは草原の一部が陥没してきた空洞である。遺跡のようなものはあるが、竜の祭壇はない。

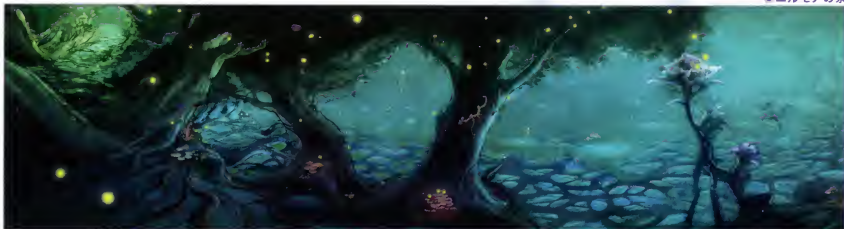
● 始まりの草原



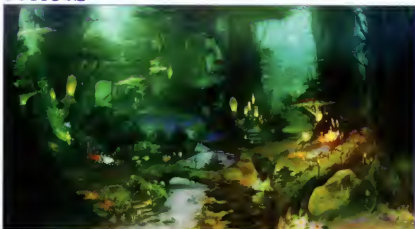
● エルモア大森林

巨大な植物が生息する森。精霊力がとても強く、ところどころ光を放っているほか、水源も豊かである。また、森の最深部には氷の精霊力が強い「グラウコスの滝」があり、冷気が溜まっているために泉や滝が凍っている。

● エルモアの泉



● せせらぎの道



● グ라우コスの滝



● クラヴァール平原

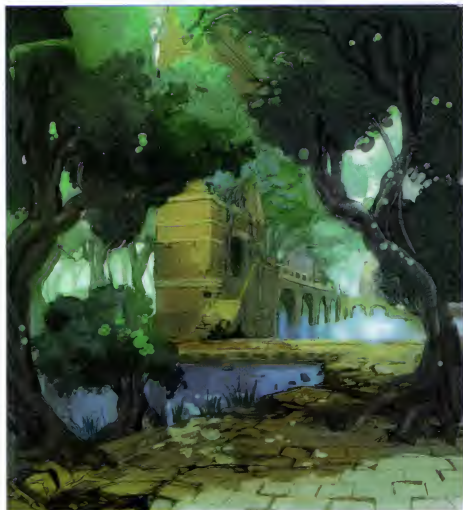
オールド砂漠、雷柱グランシエル、シャリオン海岸、ラドラム地下空間と、4つのエリアに繋がる平原。巨大な奇岩が立ち並んでいる乾燥地帯だが、ジューナスの故郷である「ロストガーデン」だけは一部緑が残っている。



● ロストガーデン

● ジンガーナ遺跡

エルモア大森林の奥、水源地带に位置する古代遺跡。川をまたぐように入り組んだ道が多く、またモンスターも多いのであまり人が寄りつかない。また、「空の聖域」には空竜の「竜の祭壇」が隠されている。



● 暁の庭園

● 空の聖域

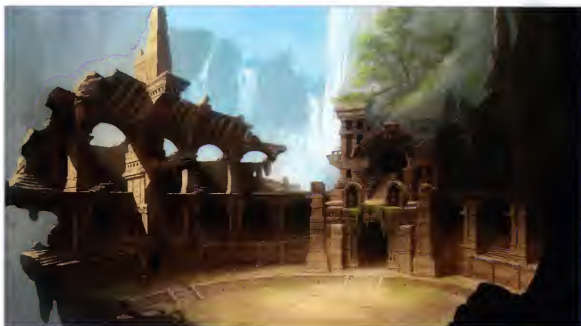


● 全景

ゲイルリッツ監獄



●不帰の正門



●最上階

帝国軍が占拠していた、古堡のような研究施設。もともと地下の「記憶の図書館」に古代文明の書物が多数所蔵されており、これらをもとにヨアヒムは研究を重ねていた。ユーヤママリオンなどの被験体も収監していた。

●収監部屋



●第二収監区

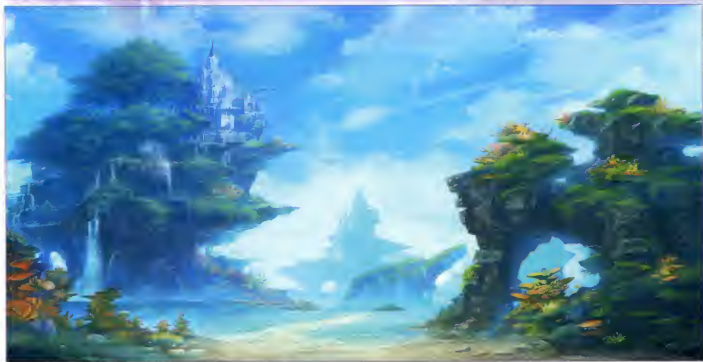




●帝国軍兵



● シャリオン海岸



アルファヘイムの東側に位置する。陽光が眩しく、景観がとても美しい海岸。遠くにはうっすらと、似たような小島も見える。先に進むと、戦場でできた大洞窟・コラルクイブがある。「竜の景像」はない。

● 月の入り江

● オルド砂漠

スリーピー・ボロウとクラヴアール平原を結ぶ砂漠地帯。西側にはオアシスが、南側には古代船の残骸が残る「古代の墓標」がある。古代船デュカリオンはそのうちのひとつで、もともとハイエルフによって作られた。



● 古代の墓標

● 古代船デュカリオン内部



● 果ての堰堤



ガラル城塞跡 帝国本陣

戦争時に帝国軍が徴収し、いまは自軍の本陣を置いている城塞遺跡。オールド砂漠の「果ての竜境」にあるダム状の建造物を城郭とし、さらに内部も迷路のような構造となっている。最深部の「メルギウス大聖堂」は本拠地。

●全景



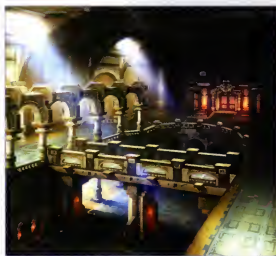
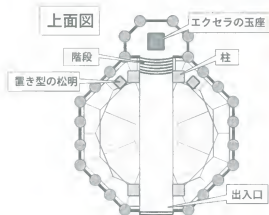
●メルギウス大聖堂



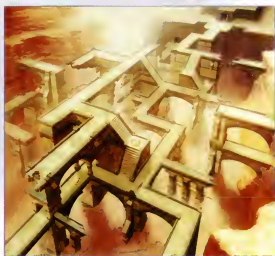
●メルギウス大聖堂の扉



●城郭：第一階層



●城郭：第二階層



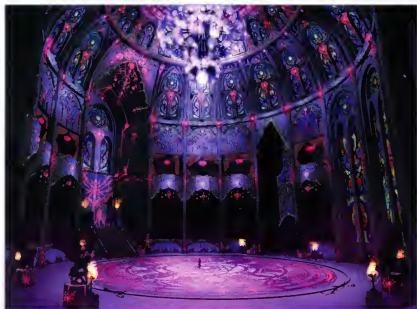
●騎士の回廊／守衛の回廊

● 霊峰グランシエル

深い雲に覆われた、険しい山岳地帯。魔神像や古代遺跡などが点在しており、頂上には美しい古城「ウルフェンシュタイン城」がある。ここも帝国軍の拠点として利用されていて、大軍が控えている。



●ウルフェンシュタイン城



●古城の演舞場

ウルフェンシュタイン城にある、美しい装飾に彩られた広い演舞場。ゼストが捕らえたソニアを連れてきて、助けにきたユーマたちを迎え撃った。

● ログス氷結遺跡

雪峰グランシエルの中腹にある。水で覆われた遺跡。かなり曲がりくねった洞窟で、グランシエルの頂上へと続く抜け道となっている。「蒼の洞窟」には冥竜の「竜の祭壇」がある。



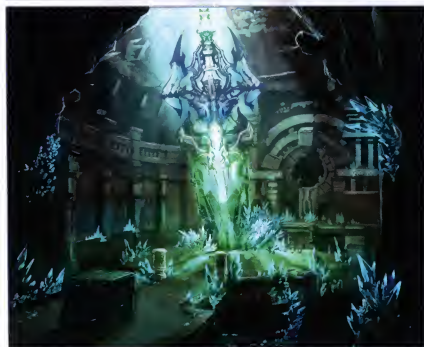
● 蒼の洞窟

● 竜の祭壇



ハイエルたちが、神竜大戦で滅んだ世界竜のドラゴンソウルを安置するために作った祭壇。いずれも古代遺跡のどこかに隠されているのは、彼らの安息が妨げられないことがないようにという配慮による。

● 全景



● 祭壇入口

● 剣

ドラグマキナ

竜神殻 Dragomachina

竜神殻とは、もともと封印教会の前身であるウロボロスが生体兵器として開発した人造ドラゴンである。神竜大戦では神軍として活躍したが、世界竜と同じくロスト。しかし人造兵器の彼らは長らく休眠状態にあっただけで、それを復活させ帝国の手勢として使役したのがエクセラである。

● 帝国の双剣

ロンバルディア帝国が誇る最強クラスのドラゴン。エクセラがまず復活させたのがこの2体で、帝国の長きにわたる内乱を抑える戦果を挙げたのも彼らである。のちにその功績により、エクセラ配下から皇帝国へへと転属となった。

● 水天刺神 カリバーン



● 魔剣竜王 ダンスレイブ



皇女の三本槍

エクセラが使役する3体のドラゴン。双剣の斬撃を受けたエクセラが、配下にするべく許可を得て復活させた。エクセラとの心の結びつきが強く、またエクセラの助力で本来以上の力を引き出すことができる。



●氷蒼鎧龍 ギイボルグ



●紅蓮槍龍 トリシューラ

●雷戟轟龍 グングニル



Chapter 3

フィールドチャット



Conversation along the way

Shining Resonance collection of visual materials

フィールドチャットは、キャラクターの移動中にもちょっぴりプレイヤーに楽しんでもらえる要素を入れたく追加したものです。パーティメンバー同士の普段のやりとりや雑談という感じで、一行の日常的な雰囲気を感じてもらえればうれしいです。条件がいろいろあって発生確率も高くないので見られたらラッキーというものもあります。まとめて収録していただけることになったので、あらためて確認してみたいかでしょう。(澤田P)

フィールドチャット Field Chat

会話集

ユーマたちがフィールドにいる際に発生するチャットは、かなり数が多いため、そのすべてを見る機会はあるかならないと思う。そこで、雑談・返答系チャットなど、会話となっているものを全掲載した。みなさんとこまで見たことがあるだろうか。

ユーマ Yuma

雑談

【初めての地図】	
発生、制限条件	2章中盤（※1）～3章まで（※2）（※4）
ユーマ	アルフヘイムの地図か……はやく土地勘をつかまないと。
キラカ	煌竜さま、焦らすとも平気です。私たちがついていきますから。
ユーマ	そうは言っても……みんなに迷惑はかけられないよ。
ソニア	もう、またそんな風に通達して！ 私たちについてくれればいいの！
ユーマ	わ、わかったよ。
【慣れない戦闘】	
発生、制限条件	3章まで（※2）
ソニア	ユーマも、だいぶ戦いに慣れてきたんじゃない？
ユーマ	そうかな？ 自分では実感がわかないけど……
ソニア	間違いない上達してるわ。だから、もっと堂々としなさい！
ユーマ	……うーん。喜んでいい、のかな？
【本心】	
発生、制限条件	3章～（※3）
ユーマ	真面目な素を使うのって、もったいない気がするな……
アグナム	おいおい、ケチケチすんなよ。使うために買ったんだからよ。
ユーマ	わかってはいるけど、いくらで買ったか考えると……
アグナム	お前なあ……セコいこと考えてんじゃないねえ！
【探しもの】	
発生、制限条件	3章～（※2）（※3）
アグナム	なにしてんだユーマ、さっきからキョロキョロしてよ。
ユーマ	薬草を探してるんだ。旅の必需品でしょ。
アグナム	ん……そうか！ 宝探しだな！ よし、俺様に任せとけ！
ソニア	2人とも！ 道草うつる場合じゃないでしょ？
【不協の心】	
発生、制限条件	4章～（※2）
ユーマ	できれば、戦いは避けたいんだけど……
ソニア	なかなか難しいわね。凶暴なモンスターも多いわ。
ユーマ	うん……わかってる。それでも命を奪いたくないんだ。
キラカ	気持ちはわかりますが……避けられない時もありますから。
【そらをとび】	
発生、制限条件	5章～（※6）
リンナ	ねえねえ。ユーマは空を飛んだりしないんですか？
ユーマ	えっ……どうしたの、突然。
リンナ	竜の力で空を飛べるんだから、私を乗せて移動できるのでは？
ユーマ	リンナ、疲れたからって楽しようとしてるでしょ……
【煌竜とユーマ】	
発生、制限条件	5章～（※2）（※4）
マリオン	ユーマ、大丈夫？ ポーとしてたよ。
ユーマ	あつ……ごめんごめん。煌竜と話をしたんだ。

ユーマ	ちゃんと休んでいるか、とか無理をするな、とか…… なんだが、すぐく心配性なんだよ。
ソニア	……煌竜って、ユーマのお父さんみたいね。
【覗みつける】	
発生、制限条件	7章～（※3）
レスティ	……
ユーマ	あの、レスティ。視線が気になるんだけど……
レスティ	なに、気にするな。お前は前だけ見ていればいい。
キラカ	……冗談？ 不審な行動は慎んでください。
レスティ	……すまない。
【リーダーの批判】	
発生、制限条件	7章～（※3）
レスティ	何度言えは分かるのだ……私の踏み込みと録喝を合わせろ！
リンナ	魔法を使うには、気持ちを落ち着けないとダメなんです！
ユーマ	2人とも、ケンカはやめなよ……ば、僕が合わせるから！
マリオン	……2人を止めてくれるのは、もうユーマだけだね。
アグナム	あれがリーダーってやつだね。ユーマ……成長したよ、お前は。

返答

【寄れずの場】	
発生、制限条件	2章・中盤（※1）～（※2）
問い	ユーマ 寄れずの場……どこまで行けるか試したいな。
YES	ソニア 面白そうね！ じゃあ、さっそく…… キラカ ソニア、目的を忘れないでくださいな。
NO	キラカ やめておきましょう。あの場はけっして近寄れません。 ソニア そう言われると、かえって挑戦したくなっちゃうかも……
【地図】	
発生、制限条件	3章～（※2）（※3）
問い	ユーマ あれ？ おかしいな。地図だといまこの辺りじゃ……？
YES	リンナ おかしいですねえ。私の動でもその辺りですよ？ アグナム お前ら、よく迷子になるだろ。はあ、地図が泣いてるぜ……
NO	ソニア ユーマ、それ……反対向きになってるわ？ キラカ ふふふ。相変わらずだね。
【ソニア】	
発生、制限条件	3章～（※2）（※3）
問い	ユーマ ソニアと一緒にいると、王女様だってこと忘れちゃうな。
YES	ソニア そうね、私も忘れちゃうわ。ユーマのおかけかしら…… これからも、仲良くしてね？ 約束なんだから。

NO	ソニア	えっ、どうして？ 私、ちゃんと王女らしくしてるでしょ？
	アグナム	……まあ、そういうことにはおいてやるか。
【キリカ】		
発生、制限条件	3章～	
問い	ユーマ	キリカの綺麗な歌声、ずっと聞いていたいなあ……
YES	キリカ ユーマ	そ、そうですか。では子守唄でも歌いましょうか。 嬉しいけど……あなたが、恥ずかしいなあ……
NO	ユーマ	そうか。あんまり歌いすぎるとノドが疲れてちゃうよね？
	キリカ	ふふっ、心配しないでください。私は大丈夫ですよ。
【アグナム】		
発生、制限条件	3章～(※3) (※6)	
問い	ユーマ	僕もアグナムのように、頼りになる存在になれるかな？
YES	アグナム ユーマ	ああ、なれるさ。手始めに料理を教えてやろうか？ うーん、料理はちょっと違う気がするんだけどな……
NO	アグナム	小せえこと言うなあ、ユーマ。俺なんか越えた存在になれよ！ 夢はもっととてかく持つもんだぜ？ ……って、なに感動してんだよ。
【リンナ】		
発生、制限条件	3章～(※6)	
問い	ユーマ	リンナは花が好きだよな。やっぱり、綺麗なだからかな？
YES	リンナ	それもあますねえ。ユーマも綺麗なお姉さんが好きでしょう？ あらあら……照れちゃって。その反応は紛星ってことですね！
NO	リンナ	いえいえ、かわいしい香りも大事な要素ですから～。 お姉さんも、花に負けないほど、いい匂いがしますよ～？
【フロマーシュ】		
発生、制限条件	4章～(※2) (※3)	
問い	ユーマ	フロマーシュで精霊だよな。すごい力を持っているのかな？

YES	キリカ ソニア	ふふっ、可愛らしく見えますが、音の上級精霊のようですから。 そうなのよ。戦いのときのアドバイスも役に立つし。
NO	リンナ アグナム	どうですかね～。あんまり見たことない気が…… そうだな。空を飛ぶぐらいなら、その辺の鳥でもできるしな。
【ゴプリンマスク】		
発生、制限条件	4章～(※2) (※3) (※6)	
問い	ユーマ	ゴプリンの仮面、いいな……カッコイイと思わない？
YES	アグナム ソニア	ついに、お前もあの良さがわかるようになったんだな！ ふむふむ、あの大ききなら盾としても十分使えそうだな。
NO	リンナ ユーマ	あんな仮面がいいなんて、ユーマもまだまだお子様ですね。 うっ……そんなことは……
【レスティ】		
発生、制限条件	5章～(※3) (※6)	
問い	ユーマ	レスティは、キリカのことを大事にしているんだね。
YES	レスティ ユーマ	それは当然だろう。かわいい妹だからな。 目が本気だよ、レスティ……
NO	ユーマ レスティ	えっ、そうなの？ 「大事」では正しくない。「とても大事」にしているのだ。
【マリオン】		
発生、制限条件	5章～(※6)	
問い	ユーマ	マリオンの真眼で見つめられるとドキドキしちゃうんだけど……
YES	マリオン	うん、ドキドキするような幻惑をかけているからね。 ……えっと、冗談だよ。そんなスルはしないから。
NO	マリオン ユーマ	真眼にそんな能力はないよ。ユーマが僕を好きってことじゃ？ ええっ？ そ、それは……

キリカ Kirika

雑談

【シャリオン海岸】		
発生、制限条件	シャリオン海岸	
キリカ	リンナ	リンナ、この葉はいつたにに使うのでしょうか？
リンナ	キリカ様	それは日焼け止め……ああ、ユーマにしが濡れませんか。
キリカ	ユーマ	そうなのですか？ ユーマ、これをお願いします。
ユーマ	キリカ	これって……えっ？
【ドラゴンラブ】		
発生、制限条件	(※4) (※6)	
キリカ	煌電さまは、世界電の中でも最も強い力を持っています。 つまり、煌電さまこそ、この世界で最高の存在！ その煌電さまのおそばでいつしか戦えるとは…… 私は、なんと幸運なのでしょう！	
ユーマ	キリカ	あ、ありがとう……煌電に伝えておくれ？
【夢心地】		
発生、制限条件	3章まで(※4) (※6)	
キリカ	ユーマ	煌電さまがこんなに近くに……ああ、本当に夢のようです……
ユーマ	キリカ	夢だなんて……僕は弱いし、期待に応えられないと思うけど。

キリカ	ユーマ	またそのようなご迷惑を。煌電さまは皆の希望なのです！ お、落ち着いてよキリカ！ がんばるよ、がんばるからさ！
【どっちが従者】		
発生、制限条件	3章～(※2) (※6)	
キリカ	ソニア	まったく、リンナには困ったものです。
リンナ	キリカ	なあに？ まだイタズラされたの？ いえ、いつまでもたっても起きようとしないうです。 毎日早起きして起きている。私の身にもなつて欲しいですね。
ソニア	キリカ	えーと……「リンナが」「あなたの」従者のよな……？
【みづめる】		
発生、制限条件	4章～6章まで(※6)	
キリカ	ユーマ	………
キリカ	ユーマ	あ、あの、キリカ。僕の顔に、なにが付いてるかな？
キリカ	ユーマ	いえ……ユーマの観察です。私は知らなければなりません。
ユーマ	キリカ	気持ちいいんだけど……その、恥ずかしいよ……
【キリカの秘薬】		
発生、制限条件	4章～(※3)	
キリカ	ユーマ	1、2、3……ふう、これで秘薬の完成です。

キリカ	さっそく効果を試みましょうか。……うふふ。
リンナ	キリカ様が、笑っている……怖い、怖すぎますー！
アグナム	おいおい、失礼だろ？ ……怖いのは確かだけだよ。
『遠距離仲間』	
発生、制限条件	5章～
キリカ	マリオンの電刃器、重くはありませんか？
マリオン	こんなの、たいしたことないよ。 ボクを運んでくれたんだから、今度はボクが応えてあげなきゃ。
キリカ	マリオン……いい子ですね。かわいらしいです。
マリオン	こ、子ども扱いしないでよ。
『サポート』	
発生、制限条件	6章～
キリカ	あら……ユーマ、また傷が増えてませんか？
ユーマ	あつ、いつのまに……自然と前に出ちゃうみたいだ。
キリカ	そんなに申し訳なさそうな顔をしなくてください。
ユーマ	お互いを助け合うのが仲間というものです。
ユーマ	……ありがとう、キリカ。
『兄と妹』	
発生、制限条件	7章～(※3)
キリカ	兄様、ユーマに敵しくたえるのはやめてください。
レスティ	そうは言ってもな。私はヤツを敵えねばならぬ。
キリカ	そうですか。では私にも考えがあります。
レスティ	……
よし、ユーマの憎悪は終わりで、次はアグナムを倒えとしよう。	

YES	キリカ	あなたもですか？ では、さっそく調達しましょう！
	ユーマ	そんなに急がなくても…… あれ？ どこに行ったんだ？
NO	キリカ	え……食べ過ぎ？ そんな、こと……ありません。
	リンナ	大丈夫ですよ！ キリカ様は、ほどよくぶにぶになんですから！
『睡眠時間』		
発生、制限条件	5章～(※2)(※3)(※6)	
問い	キリカ	皆さん、夜更かしはいけません。しっかり睡眠をとっていますか？
YES	マリオン	いいね、しっかり寝られて。ボクはなかなか寝付けなくて……
	ソニア	じゃあ、私とつしよに寝る？ 子守唄を歌ってあげるわ。
NO	アグナム	キリカ、男には夜を明かしてでも寝るひきが必要があったな……
	アグナム	なあ、ユーマ！ ……あれ？ どこ行った？

『着崩れ』		
発生、制限条件	5章～(※6)	
問い	キリカ	あら、大変です、着物の帯が……どなたか直していただけますか？
YES	リンナ	むむ……キ、キリカ様……わたくしにお任せください！
NO	ユーマ	ごめん、直し方がわからなくて。み、見ないようにするね……

『胸が苦しい』		
発生、制限条件	6章～(※6)	
問い	キリカ	近ごろ、電刃弓を引くと胸が苦しくなるのですが……
YES	キリカ	え？「わかる」とは……？ どういうことですか？
		大きくなった？ なんのことでしょう……
NO	キリカ	「そこまで大きくはない？」なんのことでしょう？

『苦情』		
発生、制限条件	6章～(※3)	
問い	キリカ	……兄様は過保護なのです。そう思ったことはありませんか？
YES	アグナム	いやあ、俺が言うのもなんだが、暑苦しいくらいだよなあ。
	レスティ	……アグナム。向こうで少し話がある。
NO	レスティ	ふつ。なにを言うかと思えば、冗談がうまくなったものだ。
	ユーマ	レスティ、少しは自覚したほうがいいんじゃないかな……？

『流行』		
発生、制限条件	8章～(※2)(※3)(※6)	
問い	キリカ	マルガでは今、どんなことが流行しているか、ご存知ですか？
YES	アグナム	そりゃあ、料理だ。俺がやってんだからな。
	レスティ	いや、戦闘訓練だろう。兵士たちが毎日やっているぞ。
NO	マリオン	ごめん、流行には疎いんだ。
	ソニア	マリオン、そのぬいぐるみ……いま大人気なんだけど！

返答	
『薬品』	
発生、制限条件	2章中盤(※1)～
問い	キリカ 薬は足りていますか？ 緊急時に、ないと困ります。
YES	キリカ そうですか。それなら安心ですね。
NO	キリカ それはいいですね。リーゼロッテを貸しましょう。
『電奏共鳴』	
発生、制限条件	2章中盤(※1)～
問い	キリカ ああ、私の電奏共鳴……うまくできていますか？
YES	ユーマ うん、バッチリだよ！ いつも聴き惚れちゃうんだ。
	キリカ ああ、ありがとうございます。……すこし照れますね。
NO	キリカ えっ……私の聖印歌はご迷惑でしょうか……
	ユーマ ち、違うよ！ 俺がまだ合わせられないんだ。
『嫌いなもの』	
発生、制限条件	3章～(※3)(※6)
問い	キリカ ……あの、すみません。皆様、嫌いなものはありますか？
YES	キリカ そ、そうですね。誰にでも、ありますよね。
	アグナム ああ、そうさ。それが人間ってもんだよ……
NO	リンナ 嫌いなもののお話ですか？ あ、もしかしてキリカ様……
	リンナ ……な、なんでもありません……！
『キリカの感性』	
発生、制限条件	3章～(※6)
問い	キリカ あつ……あの小鳥、かわいらしいですね。
YES	キリカ ふふ、連れて帰りたいですが、捕まえたらかわいそうですね。
NO	リンナ ですよね。プロマージュの方がかわいらしいです！
『甘いもの』	
発生、制限条件	4章～(※6)
問い	キリカ なんだか、甘いものが食べたくなってきました。



ソニア S. さん

雑談

「面白い」

発生、制限条件 (※2)

ソニア その髪では戦いつらくありませんか？
 ソニア うーん、気にしたことはなかったけど……そうかもね。
 キリカ 今度は、髪型を変えてみましょう。私が結んで差し上げます。
 ソニア そう？ ありがとう。楽しみにしてるわね！
 キリカ はい！ 任せてください。ふふふ。

「戦闘中」

発生、制限条件 3章～(※2)(※3)(※6)

ソニア アグナム、今日はマルガバイが食べた気分なんだけど……
 リンナ えへ、私はスペシャル海産物が食べたいですわー。
 キリカ では、ウェルラント風リゾットをいただけますか？
 ユーマ ちょ、ちょっとみんな。好き勝手言いきざんじゃ……
 アグナム オッケー、任せとけて。ユーマ、お前はなにが食べたい？

「戦後うらやましい」

発生、制限条件 3章～(※2)(※3)

ユーマ ソニアの白銀の鎧、とても綺麗だね。
 ソニア ふふつ、ありがとう。でもけっこう重たいのよね。
 アグナム お父様が、戦場に行くと、随分と重たいのよね。
 ソニア そんなに心配してるんだよ。まさに愛の重み、ってやつさ。

「やる気十分」

発生、制限条件 5章～(※2)(※3)

ソニア さあー！ 今日でも張り切っていきましょう！
 アグナム よっし！ 俺に任せとけて！
 リンナ そうですね！ 皆さん頑張ってください！
 ユーマ まどまってるんだか、そうでもないんだか……

「にやけ顔」

発生、制限条件 5章～(※2)

ソニア えへへ、私の電刃器ー。
 キリカ ご機嫌ですな。ソニア。なにが楽しいことも？
 ソニア や、やだ、見てたの？ 電刃器に選ばれたのが嬉しい。
 キリカ ふふ……ソニアは、誰よりも努力していましたからね。
 ソニア キ、キリカったら。……うー、恥ずかしいわ。

「泣いちゃう」

発生、制限条件 7章～(※2)(※3)

レスティ ソニア、強くなったな。
 その実力なら、現役時代の父以上に引けをとるまい。
 ソニア ふふ。ダメさねないわよ。ほめて伸ばす作戦でしょ？
 残念だけど、まだあなたの背中を預かるほどの自信はないわ。
 レスティ ふふふ。それを見ればとくは、思った以上に成長しているな。

「王女の健闘」

発生、制限条件 7章～(※2)(※3)(※6)

ソニア 王女の公務は、大切な私の役目。それはわかってるんだけど……
 やっぱり形式ばったことが多くて肩がこるのよね……
 アグナム 王女ってのも大変だね。まあ、菓子でも食べて、ひと息つけよ。
 ソニア ありがとう！ 公務中もずっと、これを楽しみにしてたのよ！
 あ！ この話、パロウス団長には内緒だからね。絶対よ！

返答

「お返すしてる」

発生、制限条件 (※2)(※6)

ソニア ねえねえ、おなかすかない？ これ、食べてみる？

YES ソニア それ、けっこうおいしいですよ？ 食べ過ぎないように気を付けて。
 キリカ いえ、あなた並みに食べるのは、常人には無理ですから……
 NO ソニア そう？ 遠慮しないでいいのよ。私の分はちゃんとあるから。
 ユーマ うん。あるね。なんか、そっちに山のように……

「みだしきみ」

発生、制限条件 (※2)

ソニア ちゃんと、だらしのないわよ。服はしっかり着なさい！
 YES ソニア ふふつ、わかってるならいいのよ。
 NO ソニア ダメじゃない！ ほら、しつとしてなさい。
 ……よし、できた！ あれ？ なんだか変ね……

「スキル」

発生、制限条件 2章中盤(※1)～(※2)

ソニア スキルビースは揃ってるかしら？ 準備は万全にしないとな。
 YES ソニア うん、問題なさそうね。なかなかやるじゃない？
 NO ソニア ラッフルをお願いしましょうか。ふふつ。あの子、喜ぶわよ。

「人のため」

発生、制限条件 2章中盤(※1)～(※2)

ソニア 最近、マルガのみんなから頼られてるみたいだね？
 YES ユーマ うん、人のためにできることがあって、嬉しいんだ。
 ソニア へえ、いいことだね。じゃ、私も手伝うからね！
 NO ソニア ふふふ、いいのよ？ そんなに照れなくても。

「グルメ」

発生、制限条件 3章～(※2)(※3)(※6)

ソニア マルガって、グルメな街よね。こんな街、そうそうないでしょ？
 YES ソニア うんうん！ やっぱり、注目すべきは「串焼き」かな？
 NO アグナム 甘いぜ！ 世界には、もっと珍しい物が食える街もあるんだ。
 ソニア へえ、そうなんだ。いったい、どんな食べ物かな……

「小悪魔の片鱗」

発生、制限条件 4章～(※2)(※6)

ソニア ふう、言ってる重いよ。脱いじゃおうかな？
 YES ユーマ う、うん。いいと思うよ。
 キリカ ユーマ、目が泳いでいますよ。
 NO ユーマ じ、自分を大事にして！
 ソニア ふふふ、冗談よ！ リンナの気持ちかわかるわねー。

「奮闘」

発生、制限条件 5章～(※2)

ソニア ふう、疲れたわね。そろそろ休憩しましょうか。
 YES マリオン ソニアはお姉さんだね。ボウも気がきくようになりたいたい。
 ソニア マリオンはそのままでいいのよ。妹ができたみたいで嬉しいわ。
 NO ソニア あら、がんばるのね。それじゃ、私ももう少し……

「お返し」

発生、制限条件 6章～(※2)(※3)

ソニア うーん、戦術の幅を広げたい……斧とか槍とか使ってみようかな。
 YES アグナム ソニアもついに目覚めたか。やっぱり、男の武器だね。
 ソニア アグナム……それ、どういう意味かしら？

NO	レスティ	無理をする必要はないぞ。自分に合うものを使えばいい。
	ソニア	そっか……うん、ありがと。レスティが言うのと重みが違うわ。
「料理」		
発生、制限条件	5章～(※2) (※3) (※6)	
問い	ソニア	最近、視線を感じるの。これって、もしかして……
YES	アグナム	や、やめろ！ ほら、なに感じないぞ！
	マリオン	誰も「幽霊だ」なんて言っていないのに……
NO	マリオン	ア、ごめん。ソニアは、いい匂いがするからつい。
	ソニア	あら、本当に？ ちょっと恥ずかしいわ……

「読書」		
発生、制限条件	8章～(※2) (※6)	
問い	ソニア	食べ過ぎって、良くないわよね。すこし我慢しようかしら……
YES	キリカ	……そうですか。これ、余ってしまいましたね。
	ソニア	……余ったならもうらう。明日から、がんばるから……
NO	ユーマ	我慢はよくないと思うな。それにあの食べっぷり、好きだよ。
	ソニア	ユ、ユーマ……ううつ、悪魔の誘惑かしら……

Sonica

アグナム Agnum

雑談

「地図作り」	
発生、制限条件	3章～(※3)
アグナム	おれえ？　なんか違ってんな。書き直しておくか。
ユーマ	アグナム？　地図がどうしたの？
アグナム	前に書いた地形と違ってて。こらやって調整してんのか。
ユーマ	意外と、マシなんだね……

「ヒビる」	
発生、制限条件	5章～(※3)
アグナム	いまなんか、いなかっか？
リンナ	昼間からなに言ってるんですか？ 気のせいですよ、気のせい。
アグナム	ぶっ。そうだよな、見間違いか。
マリオン	……へえ、見えんだ。
アグナム	なっ？

「読書家」	
発生、制限条件	5章～（※3）
アグナム	おいリンナ。この前借りた本、なかなか面白かったぞ。
リンナ	あら、ただの熱血バカと思ったら良い趣味してるじゃないですか。
アグナム	おう、まあな！ ……って、ひと言多いわ！
キリカ	時々忘れてしまいますけど、2人とも学者気質ですよな。

【好き嫌い】	
発生、制限条件	7章～(※2)(※3)(※6)
ソニア	どうしたアグナム。マジメな顔して。
アグナム	キリカがエンジンを食わねえから対策メニューを考えてるんだ。 しかし、なにやっても食わねえんだよね……
ソニア	そごまでして食べないなんて……よほど嫌いなのかね。
アグナム	嫌いなら克服させてやる……炎の料理人の名にかけて！

「寝る」		
発生、制限条件	3章～(※3) (※6)	
問い	アグナム	なあ。今日はキャンプじゃなく、うみねこ亭に帰って休もうぜ。
YES	アグナム	よし！ それじゃ決まりだ！ 久しぶりに思いっきり食うぞ！
	リンナ	え、うみねこ亭までご飯はおあすけですか……
NO	アグナム	頼むよ……。俺もたまには、柔らかなベッドで寝てえんだよ！
	リンナ	心配なく！ あっちに結果がいっぱい積もってます！

「チューニング」		
発生、制限条件	3章～(※3)	

問い	アグナム	なあ、そろそろ新しいチューニングにしないか？
YES	アグナム	決まりだな。ライルに調律してもらおうぜ！
NO	アグナム	そうか、思い入れも大事だな。もっと弾きこきしてみるか！

「依頼」		
発生、制限条件	3章～(※3)	
問い	アグナム	困ってるやつがいたら話を聞いてみようぜ。
YES	アグナム	おう、ここで会ったが100年目ってやつだな！
	キリカ	アグナム、それは違います……
NO	アグナム	つれねえやつだな。もうちょっと優しくなうぜ。

「アツい」		
発生、制限条件	4章～(※2) (※3) (※6)	
問い	アグナム	おいおい、どうしたんだみんな。もっとアツくいこうぜ！
YES	ソニア	そうよ、みんな！ なんてそんなに落ち着いてるの！
	アグナム	だよな？ おっしょ！ ソニアのおかげで燃えてきた～！
NO	リンナ	はあ……相変わらずアグナムは苦しいですね。
	キリカ	しばらく騒げば落ち着きますよ。誰かく見守りましょう。

「身のこなし」		
発生、制限条件	5章～(※3)	
問い	アグナム	おう、だいぶいい動きになってきたじゃねえか！
YES	アグナム	いい返事だ！ 俺様の背中、任せたらならな！
	マリオン	うん、よく狙って撃つよ……ちゃんと選んでね？
NO	アグナム	相変わらずす控えめなやつだなあ。もっと自信持って良いんだぜ！

「やる気」		
発生、制限条件	5章～(※2) (※3) (※6)	
問い	アグナム	うおー！ 俺のやる気をどこかにうまく使えないか？
YES	ソニア	ねえアグナム！ こっちに炎をお願いできる？
	アグナム	出番だな！ っ、なんだよその事は……
NO	マリオン	それ、知ってる。空回って言うんだよ。
	ユーマ	マ、マリオン！ そんなこと、はっきり言っちゃだめだよ……

「演奏のコツ」		
発生、制限条件	6章～(※3)	
問い	アグナム	なんかこう、うまくいかねえな。演奏のコツを知らないか？
YES	アグナム	いや、待て！ これは俺自身で見つけることか。
	レスティ	わかってるじゃないか。精進するがいい。
NO	リンナ	アグナム……あなたは演奏を甘く見ていますね？ そんなコツがあったら、私が実践してみますよ！

「味見」	
発生、制限条件	6章～(※3) (※6)
問い	アグナム なあ、こいつを作ったんだが、味見してくれないか？
YES	レスティ ……ふむ、悪くない。誰にでも取り柄はあるのだな。 アグナム それでも、ほめてるつもりか？ ま、美味いならいいぞ。
NO	キリカ ……私は、だまされませんよ。その中には、入っていませんね？ アグナム くら、相変わらずニンジンには、むやみに敏感だな
「デザート」	
発生、制限条件	7章～(※2) (※3)
問い	アグナム さて、デザートでも作るか。食べたいやつはいるか？
YES	キリカ はい！ お願いします！ アグナム ははっ、いつも即答だな。

NO	ソニア リンナ	うぐっ……私は、いいわ…… ソニア……誰、キツくなったきたんですか？
「世界は丸い」		
発生、制限条件	7章～(※3) (※6)	
問い	アグナム 知ってるか？ この世界は「丸い」んだぜ？	
YES	リンナ レスティ	そんなの、常識ですよ。ねえ？ あ、ああ。そうだな。………丸いのか。
NO	ユーマ アグナム	それは変だよ。それじゃ、世界が転がっちゃうじゃないか。 いや、だからそれはだ……うーん、説明が難しいいな

Agnum

レスティ Lesty

雑談

「部隊長の心配」	
発生、制限条件	6章レスティ加入後(※2) (※3)
レスティ	むう……
ソニア	どうしたのレスティ。らしくないわね。
レスティ	ああ、我が騎士団が心配でな。なにかと手のかかる奴らなのだ。
ソニア	へえ、鬼の騎士団長にも優しいところがあるじゃない？
レスティ	いや、私が不仕度からといって、なまけてはいないかと思ってるな。
「観察眼」	
発生、制限条件	6章レスティ加入後(※3) (※6)
レスティ	マリオン、なにをしている？
マリオン	キリカを観察してるんだ。
レスティ	……なに？
マリオン	キリカはしっかりしてるし……かわいいから見習いたいんだ。
レスティ	ほう……なかなかの観察眼だな。キリカからしっかり学ぶのだぞ。

「だらしない」	
発生、制限条件	6章～(※3) (※6)
レスティ	こらリンナ、たらだらするな。エルフの品格が落ちてしまう。そうだ、魔法の基礎練習はしっかりやっているのか？
リンナ	本を眺みながらでもできる、簡単な内容だっただろう？
レスティ	だいたいお前はだ……
リンナ	はあ……相変わらず口うるさいですねえ……

「あぶなっかしい」	
発生、制限条件	6章～(※3) (※6)
レスティ	キ、キリカ。ケガをしているじゃないか……
キリカ	……兄様、落ち着いてください。ただのかすり傷です。
レスティ	そんなわけにもいきません。すぐし見せてみる。
リンナ	まったく、お前は小さいころから世話に限ける……ふふっ。
レスティ	……これが、兄バカでやつですか。

「素晴らしい音楽」	
発生、制限条件	7章～(※3)
レスティ	ユーマ。さきほどの私はどうだった。
ユーマ	どうって、レスティはすごいよ。あの機軸は……
レスティ	どうやら勘違いしているな。私が言っているのは演奏だ。

レスティ	武術だけでなく、奏者としてもお前たちの力になりたいからな。
ユーマ	レスティ……あ、ありがとう。
「成長を祝って」	
発生、制限条件	7章～(※2) (※3)
ユーマ	いたた、なんだ筋肉痛かなあ。
ソニア	日頃の無理がたつたのよ。大丈夫？
レスティ	その痛みは成長した証だ。むしろ喜ぶべきだろう。
ソニア	あっ、そうなの？ じゃあお祝いしましょうか！
ユーマ	それはちょっと……大げさかな。

返答

「武器の手入れ」	
発生、制限条件	6章レスティ加入後(※3) (※6)
問い	レスティ 武人たる者、命を預ける武器の手入れを怠ってはならんぞ？
YES	レスティ わかってようだな。余計な世話だったか。
NO	レスティ しょうがないやつだな。……あとで見てやろう。
リンナ	あ、私のもお預けします。これと、これと……
レスティ	……おい、リンナ。なんだこのガラクタは。

「釣り」	
発生、制限条件	6章～(※3) (※6)
問い	アグナム たまにはこう、ほーっと釣りでもして過ごしたいよなあ。
YES	レスティ ほう……たまには良いかもしれないな。
アグナム	おお！ 分かってくれるか。よし、勝負しようぜ。
NO	レスティ フン、戦士に休息など必要ない。
アグナム	あいかわらさかたえなあ。ちったあ息を抜けて。

「心配事」	
発生、制限条件	7章～(※3) (※6)
問い	レスティ ……どうした、心配ことか？
YES	レスティ ふむ……やはり誰しも、心配ことはあるものだ。ところで、私はキリカが心配なのだが、聞いてくれるか。
NO	リンナ ほう？ なんですかあ？ おやつはまだですかねえ。
レスティ	……私は、お前の将来が心配になってきた。

【指導者】			
発生、制限条件	7章～(※2) (※3)		
問い	レスティ	ふむ、ソニアは良い指導者になるだろうな。そうは思わんか？	
YES	ソニア レスティ	もう！ やめてよな。まだまだ未熟者なんですから。そう謙遜するな。お前は優秀だ。まあ、キリカほどではないがな。	
NO	アグナム ソニア	ソニアが指導者って……ははは！ 想像できねえな！ ちょっと、どういう意味よ！ こーら！ 待ちなさい！	
【休息】			
発生、制限条件	6章～(※3) (※6)		
問い	レスティ	そろそろマルガで休息すべきかも知れんな。お前の意見は？	
YES	レスティ	うむ。休息をとることも重要な。折を見て休むとしよう。	
NO	レスティ アグナム	まだがんばるというのか。まったく、マジメなやつだな。 ……お前が言うのかよ！	
【無愛想】			
発生、制限条件	6章～(※3)		
問い	レスティ	……無愛想、とよく言われるがそんなに愛想がないだろうか？	
YES	キリカ アグナム	兄様は、私以外の方にももう少し笑いかけたほうが…… その通りだな。オレになんか不機嫌なツラしが見えねえぜ？	
NO	マリオン アグナム	ボクもよく言われるよ。気にすることないと思うんだ。 お前ら、リンナを見習えよ。ん？ あれはやりすぎか……	
【反応】			
発生、制限条件	6章～(※3)		
問い	レスティ	どうした？ 私の顔になにか付いているか？	
YES	レスティ	なっ……貼ずかしいところを見られたな。	
NO	レスティ	……では、何か言いたいことでもあるのか？ キリカのことか？	

NO	ユーマ	うーん……何でもキリカのことになっちゃうんだな、レスティは。
【加味】		
発生、制限条件	8章～(※3) (※6)	
問い	レスティ	近ごろ、怠けていないか？ 今日には訓練の日にしたいのだが。
YES	アグナム レスティ	気が合うな、レスティ。今日は、とことん戦ってみるか？ ふむ、面白いな。実力の違いを見せてやるぞ！
NO	リンナ レスティ	えーと、皆さん。今日はお休みにしたいと思います！ ……そこ。勝手に決めないように。
【甘味】		
発生、制限条件	8章～(※3) (※6)	
問い	レスティ	私も菓子を作ってみたのだ。食べてみてくれないか？
YES	キリカ アグナム レスティ	……兄様、素晴らしい出来です！ 見直してしまいました。 いい味が、砂糖がちよいと多いな……重くなってるぜ。 ふむ、助かる。料理に関してはお前を信用しているからな。
NO	レスティ	そうか、すまなかったな。これはキリカにやるとしよう。
【ニンジン】		
発生、制限条件	8章～(※2) (※3) (※6)	
問い	レスティ	キリカのニンジン嫌いには、なかなか手を焼かされるな……
YES	リンナ ソニア	そうそう、気付いたら、私の皿にニンジンが増えているんですよ。 前から料理にニンジンが多いな、とは思ってたけど、まさか……
NO	レスティ ユーマ	なに？ そこが可愛いと？ まあ、否定はしないが…… これじゃあ、直らないよね……

Lesty

マリオン Marion

雑談

【慣れないスカート】

発生、制限条件 (※2) (※6)

マリオン	うーん……スカートって、まだちょっと慣れないな。
ソニア	でも、マリオン。とってもよく似合ってるわよ？
リンナ	わあ、ほんとですわね。私の服も着てみてください！
キリカ	皆さん、お待ちなさい。……こちらがいと思います。
ユーマ	なんか、女の子たち、楽しそうだな……

【デカイ】

発生、制限条件 (※6)

マリオン	……キリカ、揺れてる。
キリカ	どうかしましたか？
マリオン	胸……なんだが気になる。
キリカ	なっ……!?
リンナ	ふっふっふ。マリオンも気になるお年頃ですかあ。

【アクト演劇】

発生、制限条件 6章～(※2) (※3) (※6)

マリオン ふわぁ～。

ユーマ

ソニア

アグナム

レスティ

【電気器の演劇】

発生、制限条件 6章まで(※2)

ユーマ	褒め不足かな、マリ……ふわぁ～。
ソニア	もうユーマまで……ふわぁ～。
アグナム	お、俺はつられなぞい！ 俺は、俺は……！
レスティ	ふわぁ……ん？ なにかあったのか？
発生、制限条件	6章まで(※2)
ユーマ	どうマリオン、電気器にはもう慣れたかな？
マリオン	どうだろ……みんなはどう思う？ ボクはちゃんと演奏できてる？
ソニア	とってもいいと思うわ！ 才能あるわよ、マリオン。
マリオン	そ、そんなんじゃないよ。炎の猛特訓をしたおかげだよ。
ユーマ	アグナムに教わってたもんね。演奏、楽しみにしてるよ！

【つまりさく】

発生、制限条件 6章～(※2) (※3) (※6)

マリオン	おっと。……転んじゃった。
ソニア	大丈夫？ マリオン。足元には注意しないとダメよ。
アグナム	危なっかしいヤツだなあ。よし、俺が手を懸いてやるよ。
マリオン	それは、いやだ。
アグナム	ぐっ！ ……即答よ。俺まで転びそうなダメージだぜ。

「戦神統一」		
発生、制限条件	6章～	
マリオン	……戦艦では……集中……意識を……標的に……集中！	
ユーマ	そんなに気を張らなくても大丈夫じゃない、マリオン？	
マリオン	だってば、戦艦で操射したらユーマに当たっちゃうかも。	
ユーマ	……そ、そうだね。今の調子で訓練してもらえろといひかな。	

「スカウト」		
発生、制限条件	7章～(※3)(※6)	
レスティ	その動き、素晴らしいぞ。我が騎士団に來ないか？	
マリオン	ダメ。ユーマと一緒がいい。	
レスティ	もちろん、今すぐではない。将来的にどうか、という話だ。	
マリオン	ユーマも行くなり、考えてみる。どうする？ ユーマ。	
ユーマ	いや、急に言われてもなあ……	

「巧妙」		
発生、制限条件	7章～(※2)(※6)	
ユーマ	あれ、マリオン、ほつぺになにかついてる……よし取れた。	
マリオン	あ……ありがと、ユーマ。	
キラカ	……	
ソニア	……	
リンナ	ん？ キラカ様、大きな木の実が口についてますよ。ソニアまで。	

返答

「お土産」		
発生、制限条件	5章～(※3)(※6)	
問い	マリオン	プリムラへのお土産、あった方がいいよね。
YES	マリオン	そうだね。じゃあ、エマさんの分は任せだよ。
	アグナム	おう！ それじゃ、今日の夕飯に使えるような食材でも探すか。
NO	マリオン	そう？ でもこれ、お土産にピッタリだと思うんだ。
		さき見つけたんだけど、モフモフして気持ちいいんだよ。

「夢の国」		
発生、制限条件	6章～(※2)(※6)	
問い	マリオン	ねえ、昨日、夢を見たんだ。聞いてくれる？
YES	マリオン	あの、えーっと……あれ？ 思い出せない。
	ユーマ	ははっ、夢の話を、そういうことあるよね。
NO	マリオン	そっか……残念だよ。あれ、目にゴミが……
	ソニア	ちょっと！ マリオンを泣かせたのは誰なの？

「グリモアール」		
発生、制限条件	4章途中～(※3)	
問い	マリオン	グリモアール……あんな魔導書があるなんて、びっくりだね。
YES	マリオン	世界にはまだ、ボクの知らないものがあるみたいだ。
	アグナム	そうなんだよ。だから旅はやめられないのさ！
NO	リンナ	名前までは知りませんが、何かの文献で読みました。

「仲良くになれる」		
発生、制限条件	5章～(※6)	
問い	マリオン	ねえ、ボクとユーマって、もっと仲良くになれると思うわない？
YES	マリオン	そうだよ。ユーマ、もっとくっついてよ。
	ユーマ	え、えっと……これが、限界かも……
NO	マリオン	そっか、もっとお互いを知るところから始めないかな。

「リンナの帽子」		
発生、制限条件	7章～(※3)(※6)	
問い	マリオン	リンナの帽子、かわいいな。ボクもかぶってみようかな？

YES	リンナ	ふっふっふ、この帽子はですね、顔がよくないとかふれません！
	レスティ	ならば問題なからう。お前が、平気がかぶっているのだから。
NO	アグナム	やめとけ。リンナみたいな性格になっちゃったらどうすんだ。

「拾いモノ」		
発生、制限条件	6章～(※6)	
問い	マリオン	この前、いいもの拾ったんだ。見せてあげようか？
YES	マリオン	うーん、どうしようかな。リンナが焦らせて書いてたし。
NO	マリオン	見たくないの？ そっか、寂しいな……

「お姫様」		
発生、制限条件	7章～(※2)(※6)	
問い	マリオン	お姫様って、なんだかいね。ボクもやってみよう。
YES	ソニア	ふふ、うちの子になれば、お姫様になれるわよ？
	マリオン	本当に？ それじゃあ、ソニアの妹になるかな……
	リンナ	わ、私もお姫様してよいですか？ かわいい妹たちに囲まれたい……
NO	リンナ	大丈夫、ユーマにとってはみんなのお姫様なんです。ねえ？

「願望」		
発生、制限条件	6章～(※2)(※3)	
問い	マリオン	レスティの願望、カッコイイ。様になるってよね。
YES	リンナ	いえいえ、あれはああ見えて、感謝してるだけなんですよ。
	レスティ	リンナ……聞こえてるぞ。適当なことを言うな。
NO	レスティ	私の願望など、普通だろう。パロウス殿の願望に比べれば。
	ソニア	団長、すごい気迫なのよ。顔が怖いのが原因だけだね……

「少年たち」		
発生、制限条件	8章～(※3)(※6)	
問い	マリオン	いつも思うけど、ラッブルはプリムラのこと好きなのかな？
YES	アグナム	あの年頃はな、好きな子に素直になれねえんだよ。
	ユーマ	アグナムもそんな感じがするね。あ、ごめん……
NO	マリオン	ラッブルはいじわるなんだね。ボクがプリムラを守らないと！
	ユーマ	ご、誤解だよ、マリオン。いじわるってわけじゃ……

リンナ トモのり



雑談

「お母さん」

発生、制限条件 (※6)

リンナ 1つ……2つ……3つ。うふ、うふふふふ……

こんなにたくさんですかー。いやはや、楽しみですな。

キリカ どうしましよ、リンナがまた良からぬことを。

ユーマ ……花を数えてるだけなのに、どうしてあんなに怖いんだろ。

「龍への文化祭」

発生、制限条件 (※2) (※3) (※6)

リンナ ううう、まだ走るのですかあ……

私って、文学女子なんです！ 忘れないでほしいですよ。

アグナム 俺も、文学男子なんだぜ……？ 肉体労働向きじゃねえんだ……

ソニア 冗談っぽく聞こえるけど、意外とそんなのよね……

「待女の始め」

発生、制限条件 4章～(※6)

リンナ キリカ様、疲れてません？ ちよっと休みませんか？

キリカ ええ、まだ大丈夫です。気づかいありがとう、リンナ。

リンナ えー！ 私はもう限界です。おぶってくれませんか？

キリカ ……さすがリンナですね。

「魔物の願い」

発生、制限条件 5章～(※6)

リンナ お姉さん決めました！ ユーマ！ 私、今夜はとことん飲みます！

ユーマ ……どうして僕に言うのかな。

リンナ それはもちろん、付き合ってもらうからですけど。

ユーマ またジュースで酔っぱらうの？ キリカに怒られるよ？

リンナ 大丈夫……って、キリカ様！ あー！ 耳！ 耳は痛いんです！

「家の秘密」

発生、制限条件 6章～(※3) (※6)

リンナ レスティ様、ちよっとよいですか？

レスティ む、どうしたリンナ。なにがあったのか？

リンナ じつはこのようモノを仕入れておまして……

レスティ こ、これは……キリカの……異様、これをどとて！

仕方ない、私が預かっておこう。……金をとるのか？ いくらだ。

「お母さん」

発生、制限条件 7章～(※2) (※3) (※6)

リンナ そういふことなんです。マリオンは物覚えが良いですね。

マリオン リンナはとって物知りだね。さすが学者さんだよ。

アグナム ……あいつ、いつから学者になったんだ？

ソニア リンナ、あんまり変なこと教えちゃダメよ！

リンナ み、みんなひどいですっ！

「ふふふふ」

発生、制限条件 7章～(※3) (※6)

リンナ く、この虫……また私を狙って！ させません、させませんよ！

アグナム うおっ！ あぶね！ わやみに魔法を使うなんて！

リンナ ちい。仕留め損ねましたか……

返答

「本題」

発生、制限条件 3章～(※2) (※6)

問い リンナ くんくん……なんか、お宝の匂いがしません？

もしあったら、儲けモノです！ さあ、手分けして探しましよ！

YES リンナ ユーマ！ あなたはあちらを。アグナム、そこ見落とさないで！

ソニア リンナ……なんだが別人ね。いつもあの調子なら助かるのに。

NO リンナ なにを言ってるのですか！ 手伝わないと、ご飯めきですよ！

「お祭り」

発生、制限条件 4章～(※6)

問い リンナ あの一。お花が心配なので、1度、街に戻りたいんですが……

YES リンナ ホントにもう、うちの子が迷惑おかけします。

すみません、リンナが迷惑おかけします。

NO リンナ あー！ 花より私ですか？ 仕方ないですねー。

ユーマ いや……誰もそんなこと言っていないんだけどなあ……

「お祭り」

発生、制限条件 6章～(※6)

問い リンナ うふふ、美味しいです。これ、食べますかー？

YES リンナ はあ、素直でいい子ですね。それじゃ……あーん、ですよ？

ユーマ い、いや、いいよ。自分で食べるから……

NO リンナ そんなこと言わずに！ ほら、我慢できないでしょう？

キリカ いらぬ！と言っているのに、もう……おいしいですけど……

「気が強い」

発生、制限条件 5章～(※2) (※6)

問い リンナ ユーマは相変わらず気が強いですよええ。

YES ユーマ そ、そうかな……？

ソニア そんなことないわよ。ユーマはすいぶん強くなったわ。

NO ユーマ そんなことないって！

リンナ お？ 強気な反論。ユーマくん、成長したようですねえ？

「ライブ」

発生、制限条件 3章～

問い リンナ あの一。リーゼロッテの依頼、受けていますか？

YES リンナ あの娘、なんだがライブがするのです……！

ユーマ そうかなあ……向こうは、そんな風に思ってたさそうだよ？

NO	リンナ	あら、そうなんですか。では私のお花を買ってください!
	キリカ	リンナ。意味もなく張り合うのはやめてください。
【キャンプ】		
発生、制限条件	3章～(※2) (※6)	
問い	リンナ	ねえねえ、キャンプで休みましょあ。
YES	リンナ	ふふっ、それじゃあお姉さんと、親密なお話、しましうね～?
	ユーマ	話すのはいいんだけど……そんなにくっつかれると……
NO	リンナ	どういこうですか! 休ませないつもりですか!
	ソニア	誰もそんなこと言っていないわよ。もう少しだけがんばって!
【燐々】		
発生、制限条件	7章～(※3) (※6)	
問い	リンナ	あ、キリカ様がつけてる蝶々、元気がないみたいですね?
YES	レスティ	なに……? すまない、キリカ。もっと早く気付くべきだった。
	リンナ	あの、レスティ様? 冗談なんですけど……
NO	ユーマ	……その蝶々ってリボンだよな?
	キリカ	さあ、どうでしょうか? うふふ。
【風力】		
発生、制限条件	5章～(※5) (※6)	
問い	リンナ	ふっふっ、ついに私の魔力を披露するときが来ましたね?
YES	リンナ	いきますよ、えいっ!
	キリカ	あつ……涼しい風ですね。もう少し弱めてもらえますか?
NO	リンナ	必要なんです!? 後悔しても知りませんよ!?

【お風呂】		
発生、制限条件	7章～(※3) (※6)	
問い	リンナ	うーん、お風呂に入りたいですね。
YES	キリカ	リンナは洗濯が大変ですからね。また、私がお手伝いしましょう。
	リンナ	キリカ様……! リンナは幸せものですよ!
NO	リンナ	お風呂が嫌いって……あなた、それでも人間ですか!?
	アグナム	う、うるせーな! 苦手なんだよ!
【眠い】		
発生、制限条件	8章～(※3) (※6)	
問い	リンナ	ふああ……眠いです。皆さん、元気でですね。
YES	アグナム	……ったく、気合いが足りねえな! ついてこい!
	リンナ	ひい～、書きたい～!
NO	マリオン	うーん……ボクも、すこし眠いんだ……
	キリカ	マリオン? ここで寝てはいけませんよ?

Rinna

※1: 2章・プリムラ救出後、王からの呼び出しイベント後

※2: 6章・ソニア離脱中は発生しない

※3: 7章・アグナムとレスティ離脱中は発生しない

※4: 8章・電装変化する間には発生しない

※5: 雲峰グランシエル、ログス氷結遺跡では発生しない

※6: 下記の展開のときは発生しない。2章・プリムラ行方不明からフレアドラゴンを倒すまで。2章・B.A.N.D.解禁からマルガに帰るまで。3章・クラヴァール平原到着からベアトリス戦後まで。4章・エト戦後からヨアヒムとマリオン戦後まで。4章・ゼスト戦後から4章終了まで。7章・エクセラを助けにいくイベント後から、エクセラをマルガに運び込むイベントまで。7章・ガラル城塞突入から7章終了まで。

Shining Resonance

シャイニング・レゾナンス ビジュアル設定資料集
collection of visual materials

2015年5月8日 初版発行

発行人 浜村弘一
編集人 坂本武郎
編集長 林克彦
副編集長 藤野道
生産管理 森村利佳
印刷 大日本印刷株式会社
発行 株式会社KADOKAWA・DWANGO
〒104-8441 東京都中央区築地1-13-1 銀座松竹スクエア
電話0570-060-555 (ナビダイヤル)
<http://info.kadokawadwango.co.jp/>
株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
<http://www.kadokawa.co.jp/>

STAFF

編集 黒谷憲太
執筆 ウチスバー巡野
編集協力 竹之内大輔 (株式会社レック社) 山崎香寿
制作協力 浜野龍平
カバーイラスト Tony
装丁・デザイン 石川明子
協力 株式会社セガゲームス
株式会社フライトユニット

●本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化）等並びに無断複製物の譲渡及び配付は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL: <http://www.enterbrain.co.jp/>）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不変交換についてのお願い

エンターブレイン カスタマーサポート

電話: 0570-060-555 (土日祝日も休く 12:00~17:00)
メール: support@ml.enterbrain.co.jp

※メールの場合は、書名をご明記ください。

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。
また、記述内容以外の操作方法やゲーム情報などにはお答えできません。

『Shining Resonance』および『P3』は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©SEGA
©2015 KADOKAWA DWANGO CORPORATION

本書価格はカバーに表示してあります。

ISBN 978-4-04-733009-2

C0076

Printed in JAPAN

